
押井守・「パトレイバー2」演出ノート
METHODS
from Layouts of "PATLABORS 2 the Movie"
KADOKAWASHOTEN

# 押井 守・「パトレイバー2」演出ノート

# METHODS

*from Layouts of "PATLABORS 2 the Movie"*

KADOKAWASHOTEN

# 概論／アニメーションにとってレイアウトとは何か？——押井　守

〝レイアウト〟とは要するに画面（カット）の設計図のことであり、〝レイアウトシステム〟とはこの設計図を基本にして映画（正確にはフィルム）を制作する方法のことです。
設計図としてのレイアウトには、様々な情報が込められています。
画角の広さ、背景と動画（セル）を整合させるためのパース、想定されるレンズの種類、カメラワークを指定するためのフレームや目盛、美術スタッフのためのBOOKの指定、色彩設計のための明度の指定、作画のための設定、等々…
それは各部署に分かれて作業するスタッフにとっては、作業の基準となる仕様表であり、演出家にとっては演出する作品を撮影前に検討するためのシミュレーションの工程でもあります。
本来はここで、その〝レイアウト〟に関する概論めいたことを書く予定だったのですが、考えてみると、これほど重要な存在でありながら、レイアウトの解釈はそれぞれの現場で微妙に異なりますし、自分の現場をふりかえってみても、未だに確立するには至らず、それを支える具体的なスタッフの作業に沿って、試行錯誤を繰り返している段階に過ぎません。
レイアウトの必要性や有効性が本当に認識されているのかどうか、それすら定かでないと言っても過言ではないのが現状です。
そのことの最も端的な現われとして、レイアウトマンの慢性的な不足があげられますし、そもそもレイアウトなる職種が正式に認められているのかどうかすら疑問です。
いたずらに言を弄して架空のシステムを論ずるよりは、むしろ具体的な例を数多く挙げ、それに沿ってレイアウトのあるべき姿を考えた方が有益ですし、読者にとっても親切なのではないかと考え、最小限の「前置き」に留めることにしました。
ここに掲載されたレイアウトは、「PATLABOR/THE　MOVIE2」という劇場公開作品の制作に使用したものです。
掲載可能なものの中から、監督を務めた押井が個人の責任において選び、これを幾つかの項目に分け、随時キャプション（というより能書きの如きもの）を加えました。
その内容については極論（と言われるであろうもの）も多く、異議を唱える方や憤慨される方も少なくないと思いますが、そういった反応も含めて、レイアウトというものに関する論議が僅かながらでも起こり、これに興味を持つ人間が一人でも多く現われれば、それこそ望むところであり、執筆の苦労も報われるというものです。

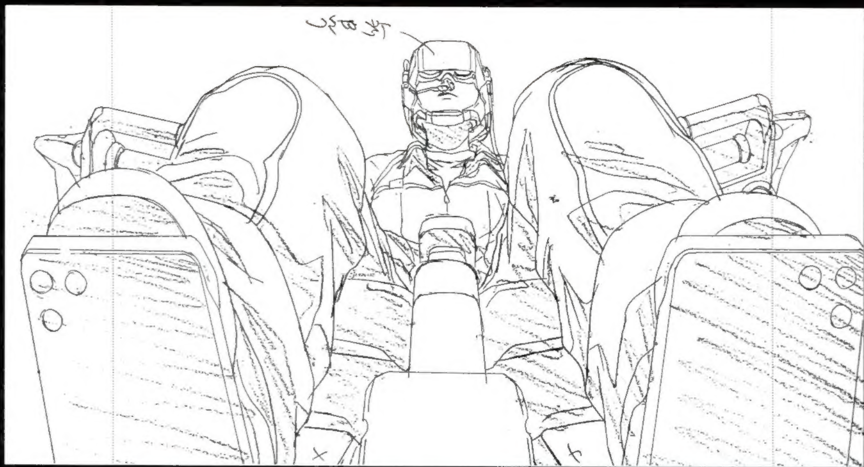
PATLABOR2

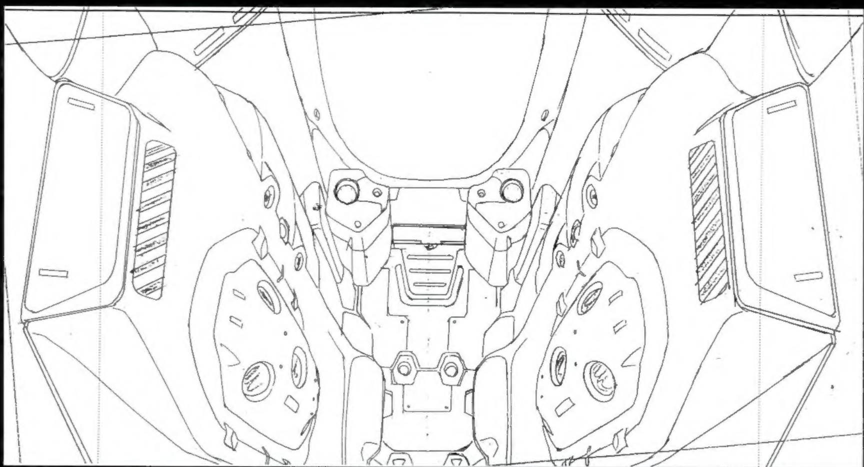
PATLABOR 2 the Movie



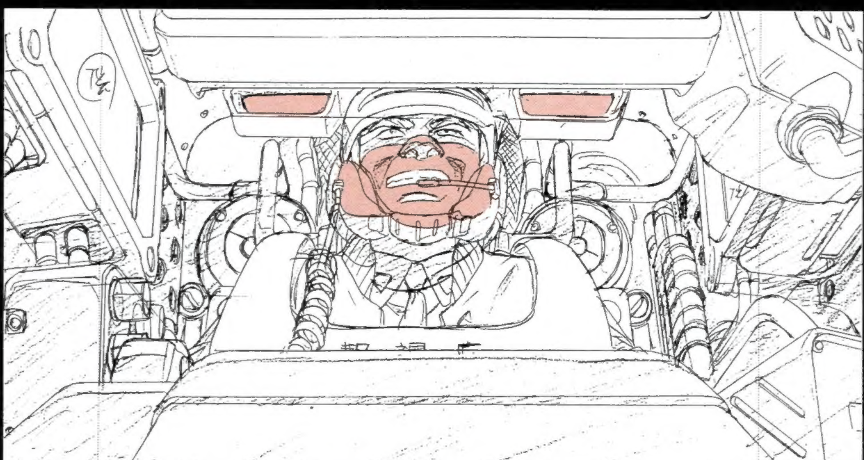
## コクピットCOCKPIT◉人物(キャラクター)の基本となる構図

主観的に静止しつつも客観的には移動し、あるいは主観的に移動しつつも客観的には静止する
内ー外の<速度>の落差をその原理とする空間
様々な窓（インターフェス）に囲まれ、それを通じて得られる情報のみが現実となり
複数の人物が向き合うことなしに対話を成立させる特殊な場
物語を前進させる対話の殆どが交わされ、「Ｐ２」の登場人物たちの状況＝世界観を端的に表現する為に選択された構図
――それがコクピットです





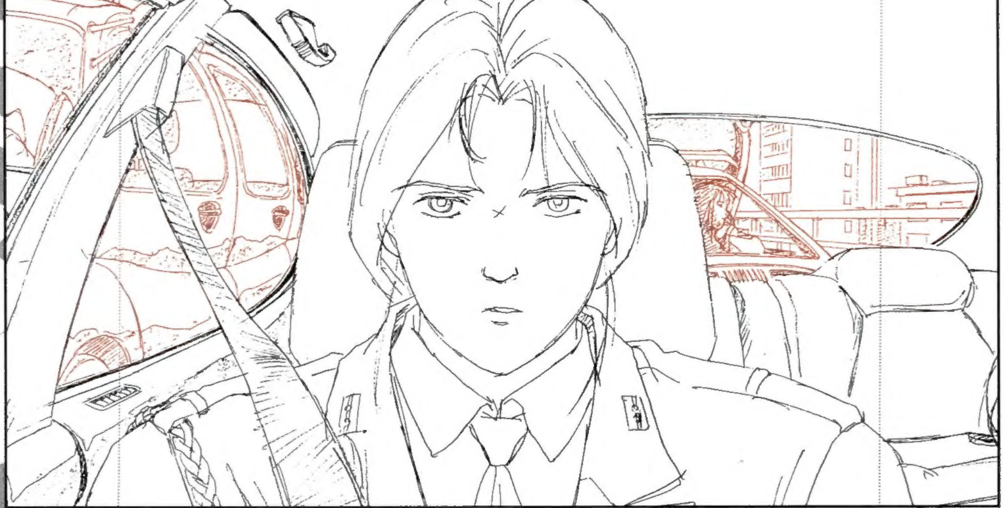
cut70　ペダルを踏む動きに同調して、シミュレーターの外殻部のみが傾斜するカット。
背景のみを回転させる〝台回し〟は本来は構図の消失点と回転軸が一致しなければパースがズレて見えるのですが、ペダルを踏む動作を強調する為には消失点をフレーム外に設定して大きく仰角をかけた構図を取らなければなりません。このカットの場合、手前に大きくキャラが被っているのと、回転の角度が浅いのでその両立が可能となっています。実際には見えない背景部を設定に合わせて細かく描き込んだレイアウトは一見すると無意味に見えるかもしれませんが、正確なパースを表現する為には必要な作業。



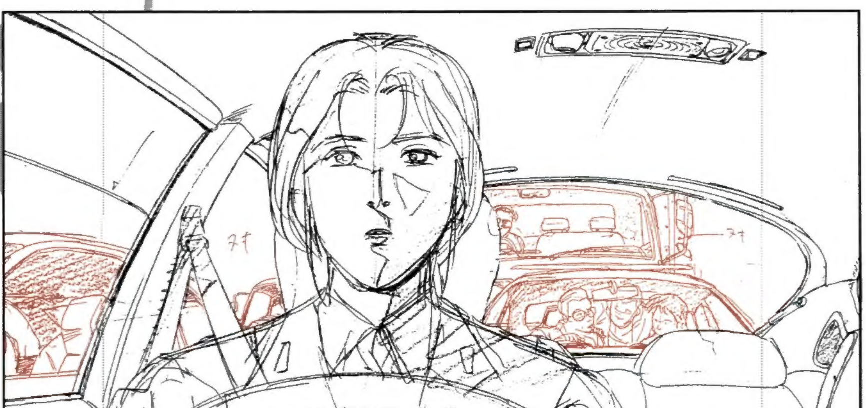
cut764　レイバーのコクピットはやたら狭く、寄れば寄るほど情報量の減るアニメのキャラを描くには不向きな空間です。ここでは消失点方向だけでなく、上方に抜けてゆくパースを加えてコクピットの空間を表現しようとしています。
〝メカもの〟に登場するロボットのコクピットの表現は数あれど、そのどれも納得には程遠いのが現状です。開き直って部屋の如く広大に描くことも、全周スクリーンというアイデアを捻り出すことも、ともに〝コクピット〟という魅力的な素材を描くことからの後退に過ぎず、今後の試行錯誤が待たれる領域ではあります。



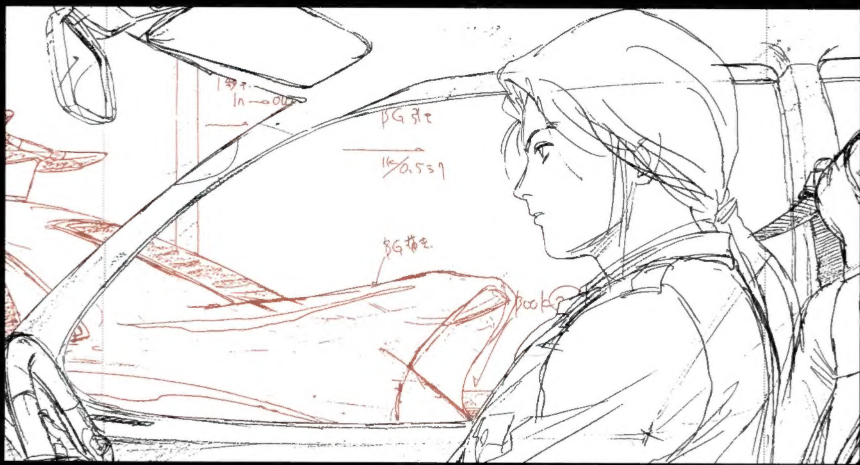
cut178(上)、137(中)、142(下)
c178と137はどちらも渋滞状況に置かれた車内を描いていますが、前者は周囲から隔絶した松井を、後者はしのぶの置かれた状況を狙いとしています。そのポイントの差がそのままアングルの違い(消失点の位置の差)として設定された好例。
c178は外部の情報を減らす為に低く(フレーム外)、137はその逆に画面中央に設定されていますが、同じ正面のアングルでもこうして消失点を操作することでカットのニュアンスを自在に変化させることが可能となります。(但し、137のレンズは178に較べてワイド気味にしてあります)



c142は137とよく似たカットですが、しのぶではなく、その肩越しーリアウィンドウ内に見える後方の車の中の人物の動きに観客の視線を誘導するため、消失点を右下方へと移動しています。それぞれの窓にそれぞれの状況、それぞれのコクピットに異なるドラマが同時に存在する…という状況の相対性を強調する為に、しのぶの目線はフレーム外へ向けられている点に注意。
こういったカットの狙いと、その実現の為のレイアウトの仕掛けは、勿論映画を見ている瞬間にその全てが伝わるものでもなく、また伝えられるものでもありません。しかし、カットの情報量というものは総体として確実に見る者に伝わるものであり、翻って細部に舞い戻った時に確かにそこに存在するものでなければなりません。そしてまた、見られることで、映画が結果的に生み出す↙



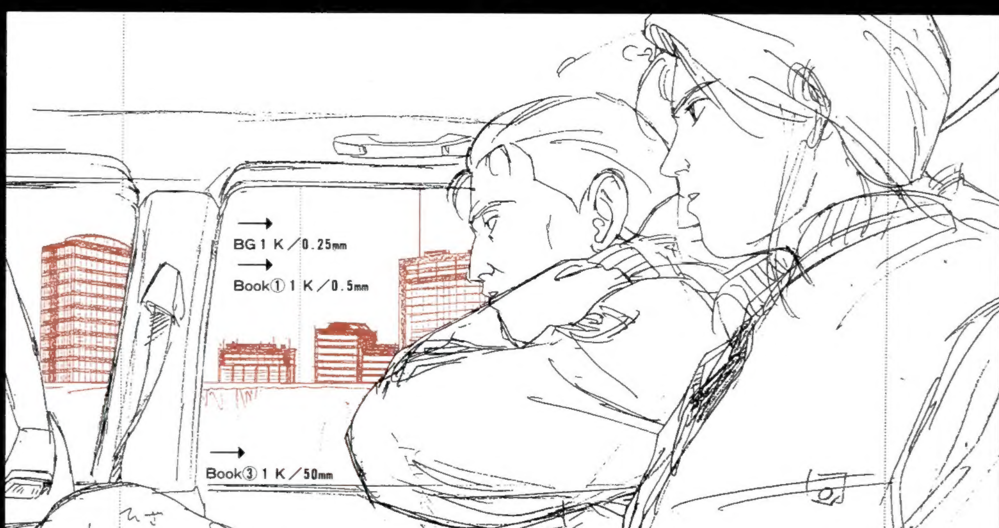
↘ことになる予定外の意味をより多く獲得する為にも、カットは明確な意図を持ち、(敢えて言えば)過剰に意味づけられていなければなりません。現実を被写体とする実写作品は<偶然>によってこれらの情報を準備することが出来ますが、描かれたものしか撮影できず、また意図したものしか描けないアニメにあっては、演出家の過剰な意図がカット内に準備されない限り、作品がその制作意図を越えた<映画>に変容することはあり得ません。そしてまた、アニメのレイアウト作業とは意図的にその種の仕掛けを施す絶好の機会であり、その為の優れたシステムでもあるのです。(長すぎる余談)



cut135　黄昏の湾岸高速を走るしのぶのコクピット。
街灯のポールと併走する車のみで移動感を表現し、暮れかけた空を車窓一杯に広げるため、消失点を脇の下あたりに設定してあります。こういった場合、窓の外の車は後方へゆっくり引くと効果的です。
手前に張り出したしのぶの肩と顎の線の作り出す空間が、車内のパースを十分に支えています。こういった表現の為にも、キャラクターの骨格はしっかりと描かれている必要があります。しのぶの首の太さと背中の厚みに注意。



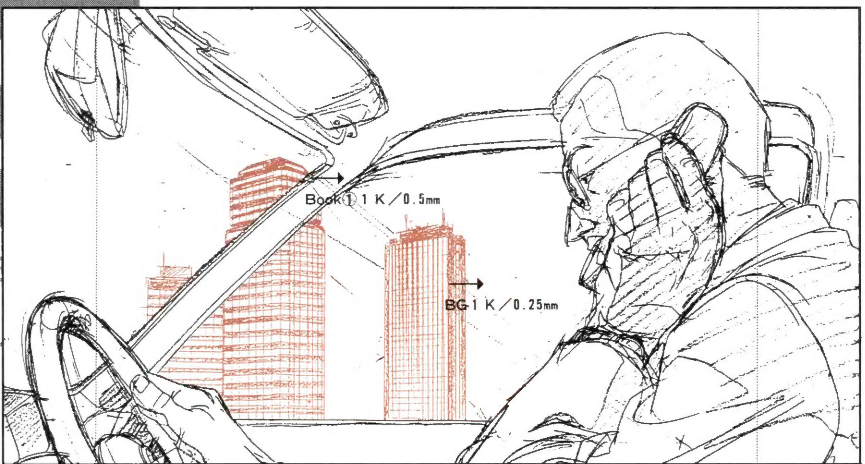
cut210、218　前席上方から車内全景を広角レンズによって俯瞰で捉える。これも困難な構図。
前席の荒川を手前に倒し込み、後部座席の後藤を反り返らせることで左中央に空間を生み出し、コクピットの容積を巧みに表現しています。前方に目を据えている荒川、その荒川の背中を見つめる後藤、ぼんやりと車窓を流れる風景を見ているしのぶ。3人の目線の方向性とそのニュアンスの違いによって、それぞれが置かれた状況と相互の位置関係を象徴的に表現することがこのカットの狙いです。
夜という設定を利用して俯瞰で捉えた路面を敢えて送り込まず、〝客観的に移動しつつ主観的に静止している〟というコクピットに託した主題を実現しています。



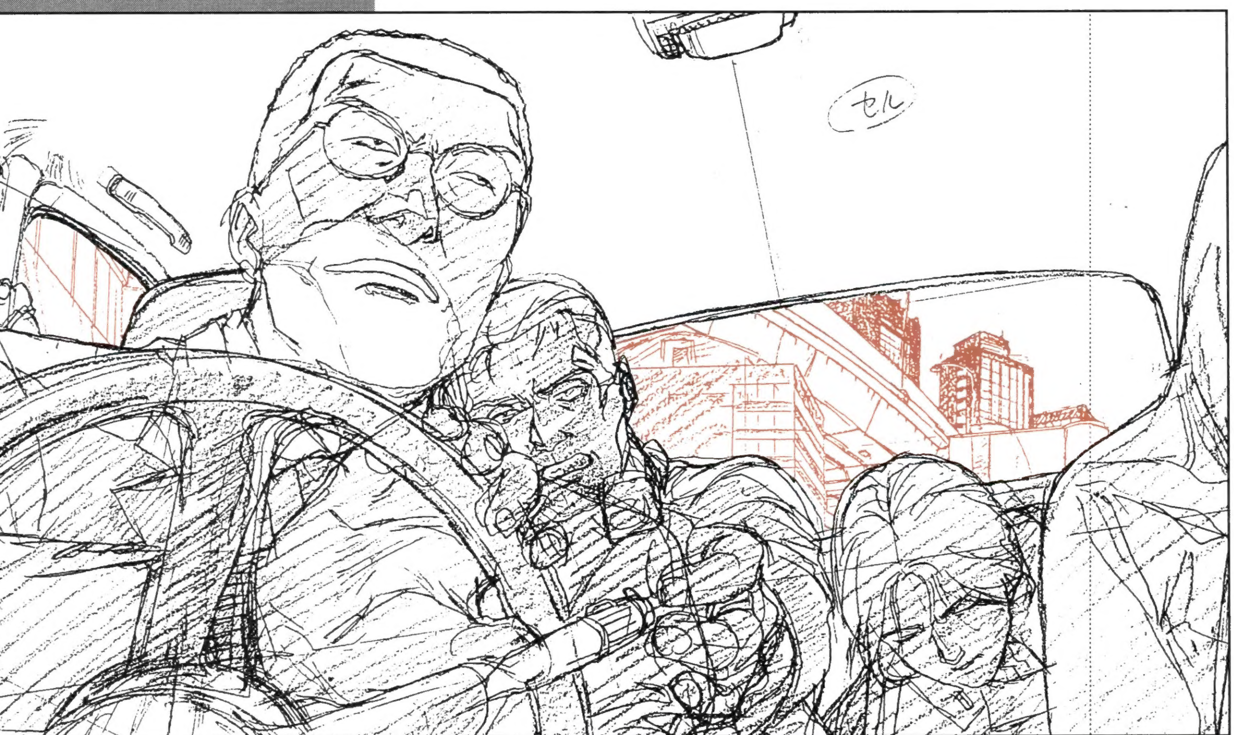

cut211,215,219　夜の高速道路を走る荒川の車の後部座席の後藤としのぶ。
3カット兼用のレイアウトであり、そのいずれもが長い尺（カット秒数）なので比較的落ち着きのある構図となっていますが、横並びの2人を縦に収める構図は意外に難しく、車内空間の容積を正確に描く為にも、2人の人物の間の距離の取りかたが重要です。
車内のパースに乏しい構図なので、並んだ2人の〝人体のパース〟（両肩の延長線と顎、目尻のパース）が車窓のどの高さと一致するかがポイントとなります。
実際の画面では車内に繰り返し流れる街灯の光を二重露光（中OL）で表現し、移動感とともに内ー外の空間の差を強調しています。



cut334(上)、223(下)
〝電話というインターフェスを介して、現実と繋がる空間〟という演出の意図を印象づける為には、何度も繰り返し描かれることが重要です。異なる状況と異なる人物でありながら同一の構図で反復された一例。この構図は隊長室のシークエンスで、変奏として反復されます。↙

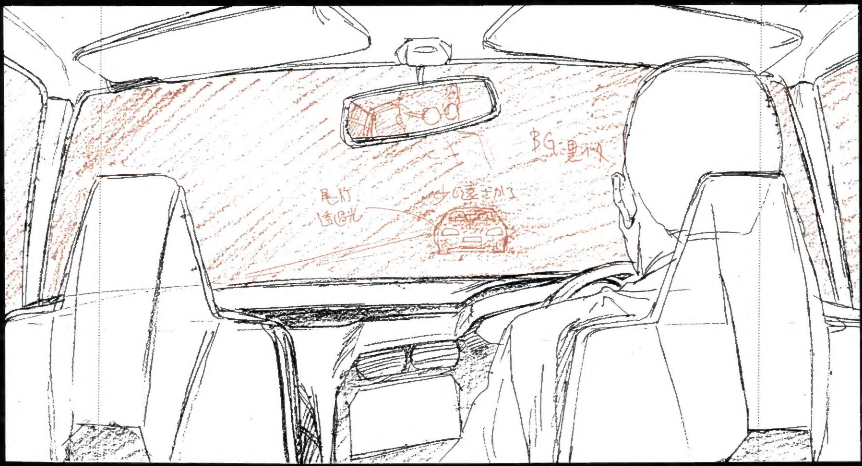



↘334は停車中の車内ですが、車窓を流れるビルの代わりに空を征く飛行船を配置することで同一性を補完しています。尺が長いことによって、遠方であるにも拘らず印象に残る例でもあります。車外に人物がいる場合はビルと違って容易に地上までの高さが想像でき、パースの狂いが出やすいので要注意。
電話というアイテムは、特に尺の長いカットでは気になる単調な口の動き(パク)を自然に覆い隠す小道具でもあります。

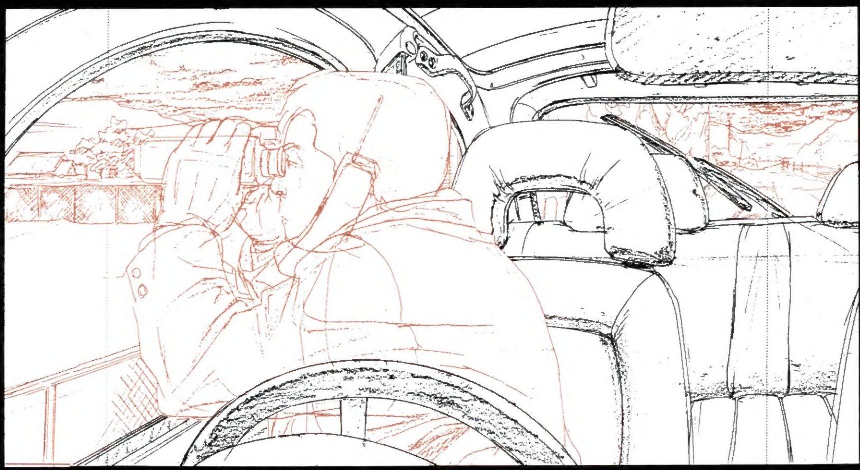



cut226　一転してエキセントリックな構図。
コクピット全体が急ハンドルによって傾き、遠心力に逆らう前席の荒川と、振られる後部座席の後藤・しのぶがそれぞれ異なる方向性を交差させています。明確な垂直も水平もない一安定した軸を持たない構図が急転した状況をよく表現しています。

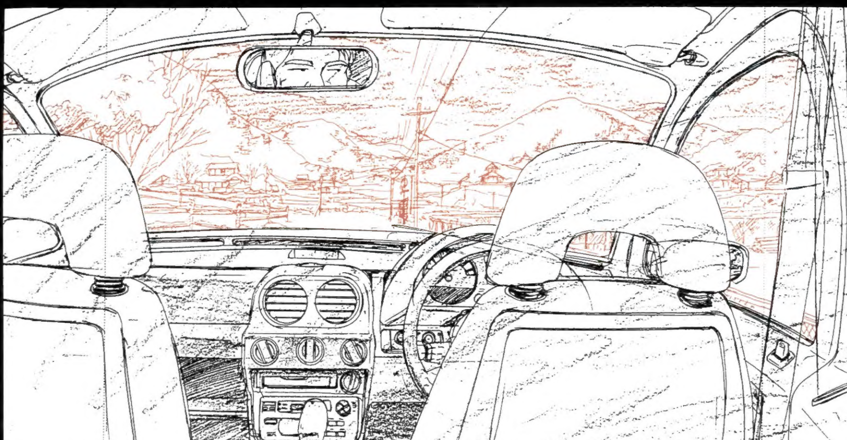
PATLABOR 2



cut216　夜の湾岸高速を走る荒川のコクピット。
荒川の語る怪しげな話に相応しく、どこか不安な構図。レンズの生み出す歪みによって、水平方向がやや傾いて見える点に注意。もとになるレイアウトが正確で緻密なものであれば、なんの変哲もないアングルでも状況設定によって（この場合は窓の外を真っ暗にし、コクピット内を繰り返し明滅させる）意外な効果を生むものです。

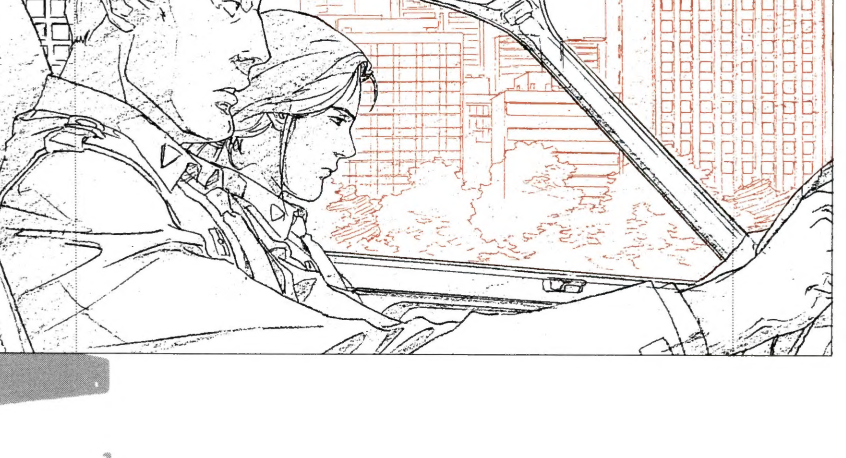


cut437　車窓から突き出されたもうひとつの窓＝暗視双眼鏡と車載電話。〝この場にありながら別の場所にいる〟コクピット感覚の客観像です。左のフレーム外に集中している方向性とバランスをとるため、大きくあいた右半分の奥に、手前のバックミラーとリアウィンドウの枠で疑似的な方向性を出しています。

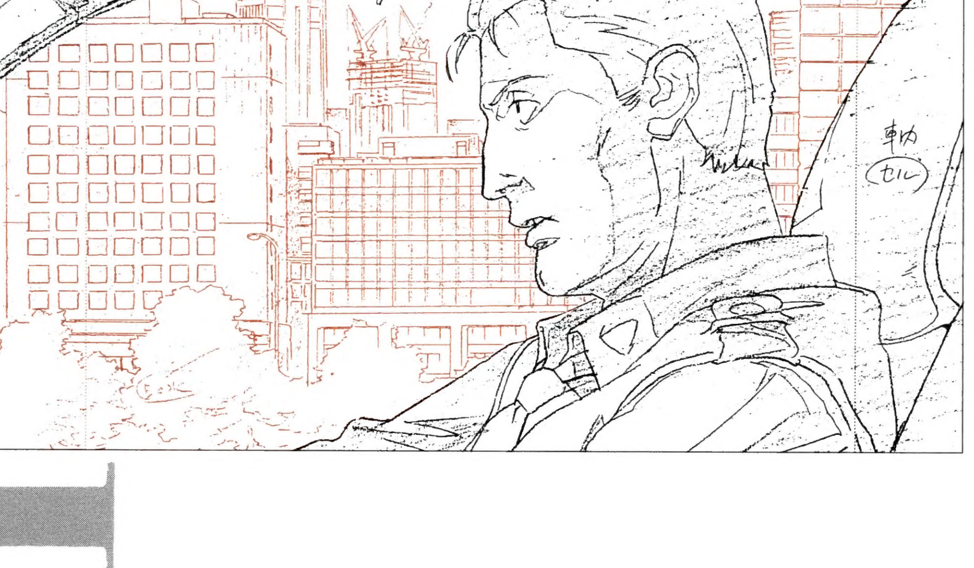


cut439　松井の車のコクピットを後部座席から捉えたカット。
広角レンズの効果を生かして、左右のシート間が広がり、左奥および右奥方向へ絞られています。前部座席の奥行感を出し、運転席に居る松井の肩口を見せるために（この図では判りやすくするために省略）、中央よりやや右方向にカメラが向けられ、フロントウィンドウの左右の高さが微妙に違っている点に注意。
フロントウィンドウ（窓）の中に開かれたもうひとつの窓＝バックミラー内に松井の顔が見えるのは、同カット内でキャラクターを複数のアングルから見せる方法のひとつ。鏡や窓ガラス等の反射物は映像を演出する上での重要な、そして極めて映画的な道具であり、フレーム内に存在するなら有効に使い、そして使わないのであれば意識させない（もしくは存在させない）工夫が必要です。

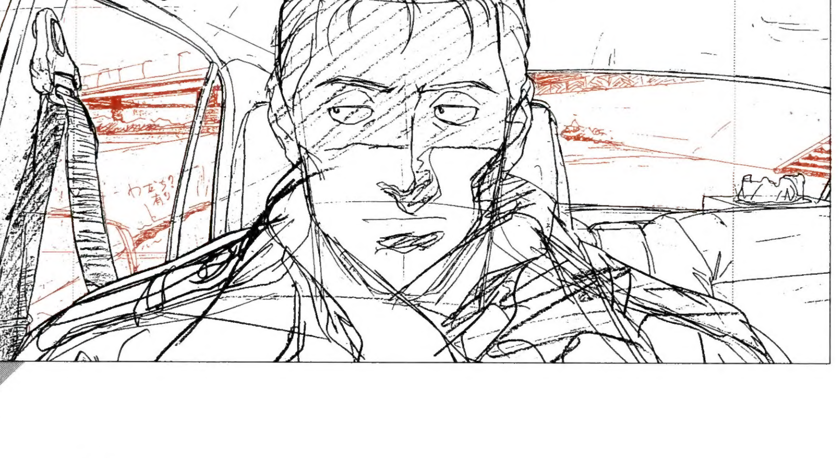




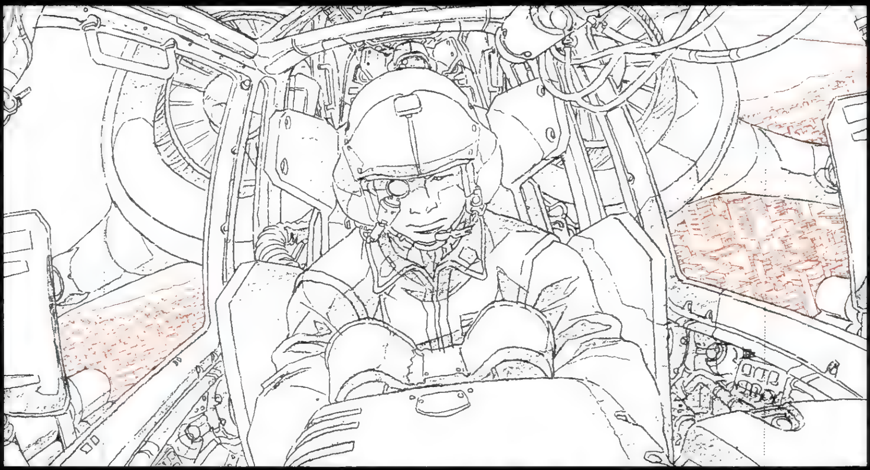
cut605　ビスタサイズの有効性が判る好例です。
並んだ人物を縦の構図に収めつつ、流れる風景の奥行きを密着マルチで表現する為には、人物の前のスペースが十分に必要であり、スタンダードサイズではこれだけの奥行の表現は望めません。
この例では、運転席のリクライニングをやや深くして、落ち着いたカメラ位置で二人を構図に収め、対話に集中させることに成功しています。
フレーム右端にステアリングにかけられた手を収めてありますが、人物前方の空間を表現する為にもこれは重要。これもまたビスタサイズでのみ可能な表現です。



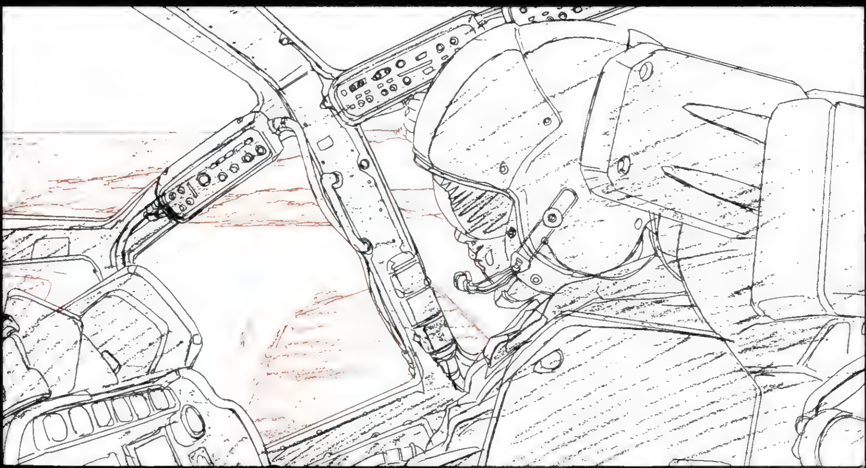

cut606　標準レンズによる後藤の横顔のＵＰです。
被写体である後藤に寄った分だけ車内の情報が減り、車内の臨場感という意味では不利になります。ここでは顔に落ちたルーフの影を強調してフレーム外のルーフを意識させています。実際の作画では、カット尻で首を伸ばしてフロントから空を見上げる演技をつけて、頭上のルーフの存在感を更に強調しています。またアニメキャラの横顔は平板になりがちなので、アイレベルを肩の高さに設定し、顎の線や目尻、耳の位置等で頭部に僅かなパースをつけています。
無理やり頭部を捻って頭だけ仰角をかけ、肩口や顎下に強引な空間を作り出す作画が一時期流行りましたが…背景とのパースが合わなくなる上に演技の幅も狭くなるなど、デメリットがやたら多く、臨場感を大切にする作品の場合はお薦めできません。（余談）



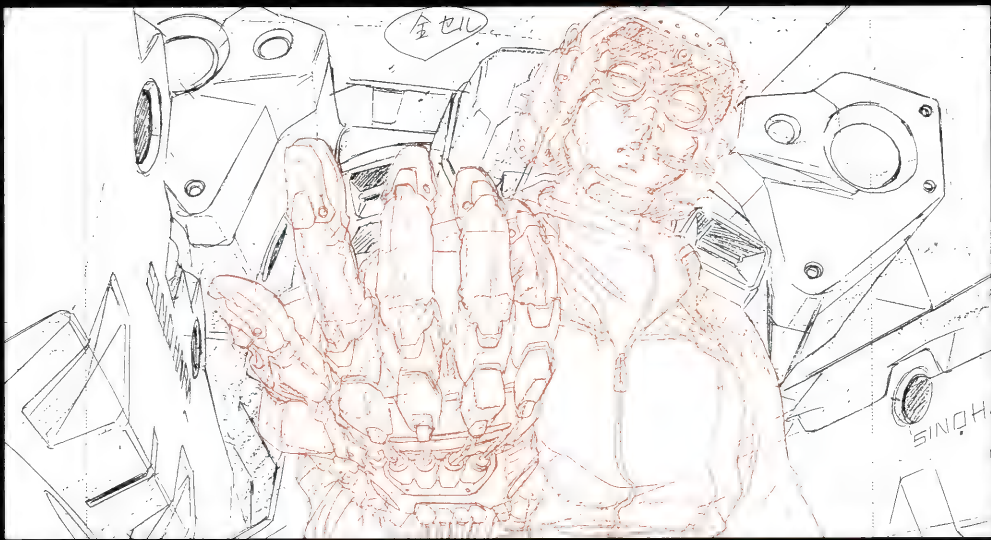
cut694　消失点を画面中央、後藤の顔面に設定したカットです。
長玉（長焦点のレンズ）で抜けば簡単なカットですが、敢えて広角レンズをイメージしたことで、恐ろしく難しいレイアウトとなっています。広角レンズによるフレーム外周部の歪みを表現するため、後部座席を右方向にやや絞り、消失点にほぼ直角に交差する橋を使って左方向に疑似的な消失点を作り出しています。
実写の俳優に較べて情報量で明らかに劣るアニメキャラは、その表情や存在感を印象づける為にも、こうした〝状況の中で見せる努力〟が重要です。



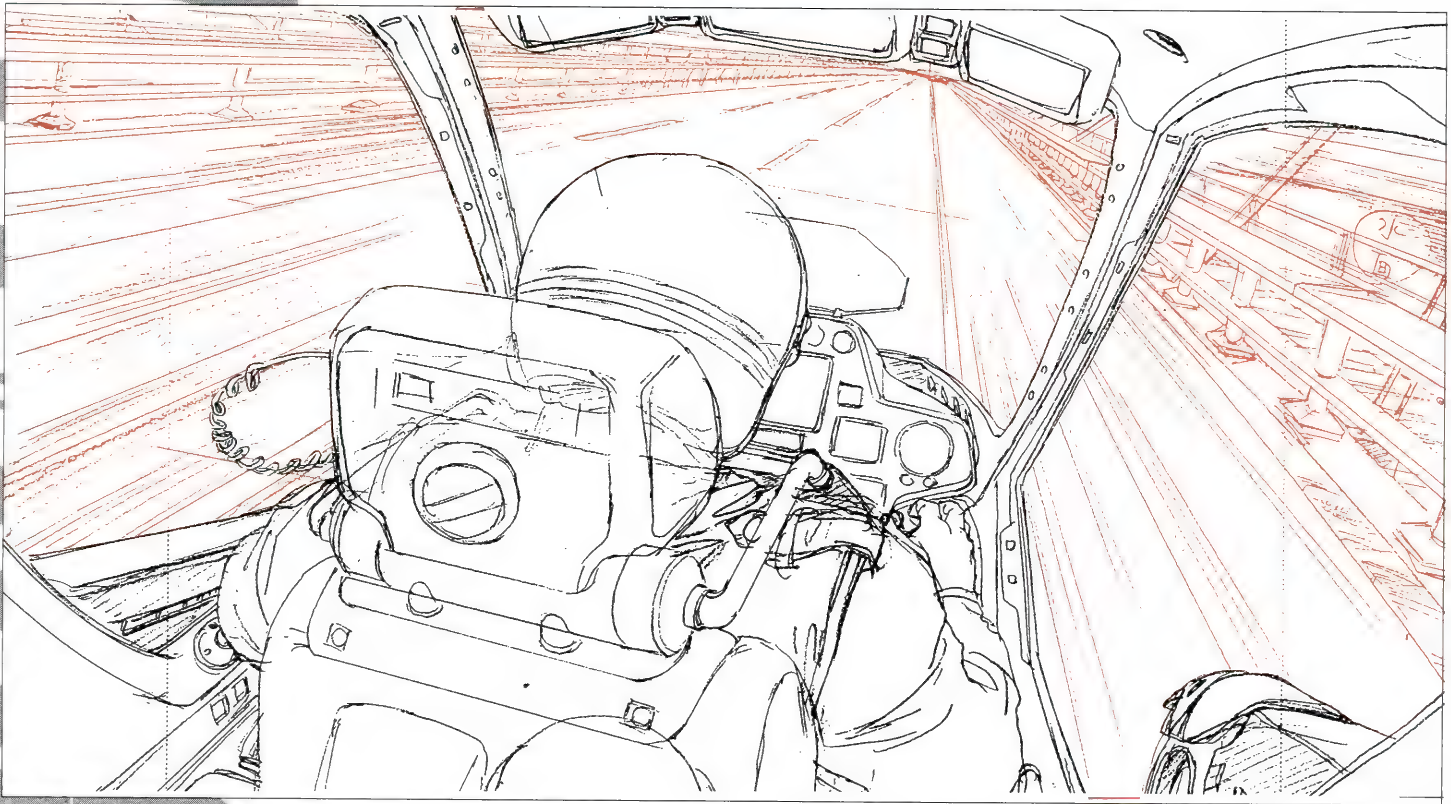
cut580　前方に大きく突き出したガナー(銃手)席から機体を構図に収めたダイナミックなレイアウト。
下方を除く全周が窓(キャノピー)で構成され、更に手前にバックミラー、ガナーの目には照準兼用ヘルメットサイト…と、窓づくしのカットです。
コクピット同様に緻密に描かれた地上の街が、高度と同時にヘリの存在感を出すのにも効果をあげています。



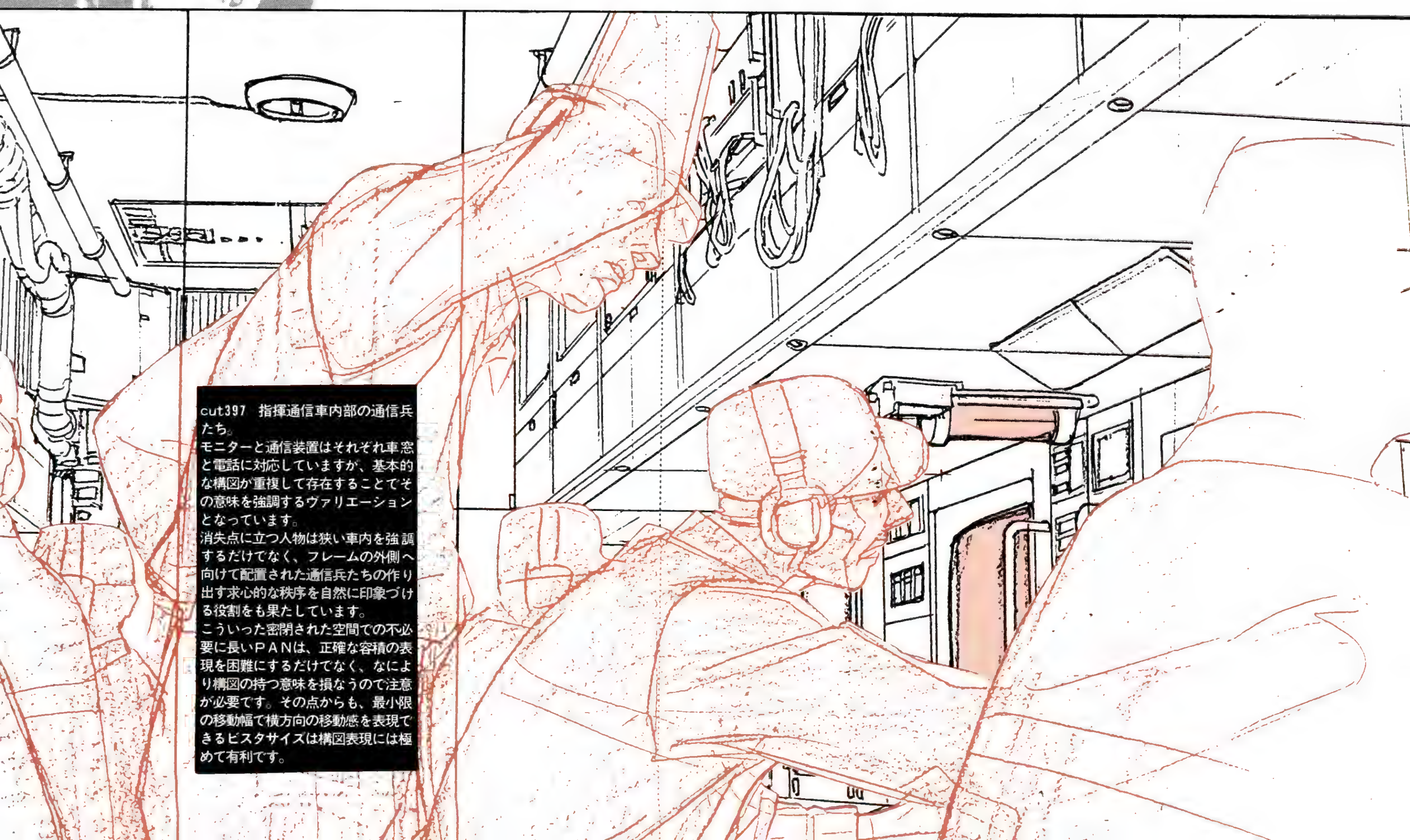
cut523　湾岸上空のヘルハウンド。
横位置からレイアウトするのであれば、このように地上の雄大なパースが見えるアングルを選ぶべきです。
地上のパースとコクピットのパースが一致しないのは、機体が傾斜しているため。地平線も僅かに傾けてあります。本来は消失点のある背景は横に引けませんが、斜め方向に微速で引くことで、むしろヘリの重量感を出すことができます。




cut59　野明の搭乗するレイバーシミュレーター。
〝主観的に移動しつつも実際には静止している空間〟〝インターフェスを通じて得られる情報のみが現実となる特殊な場〟というのがシミュレーターという空間の持つ最大の意味であり、このシークエンスそのものがアバンタイトルの戦闘シーンと対照を成しています。
このカットではマニピュレータを遠隔操作するグローブの動きを構図の中心に置き、なお野明の顔を同一画面に収める為にパースの消失点を下げてあります。
「Ｐ１」ではコクピットの存在感を出す為に背景部分にセルハーモニー処理を行ないましたが、この方法は美術スタッフの負担が大きくなるだけでなく、キャラとのパース・質感の一致が難しいので、「Ｐ２」では全てセル処理としました。セル処理は線による情報量を増大させ、美術スタッフの負担を軽減できる反面、色数が制限されるので、エアブラシで暗色を吹きつけて奥行感を補う必要があり、結果として特効スタッフにとっては大きな負担となります。
あるパートを楽にすると別のパートが苦しむ、というのがアニメの絵作りの原則でもあります。

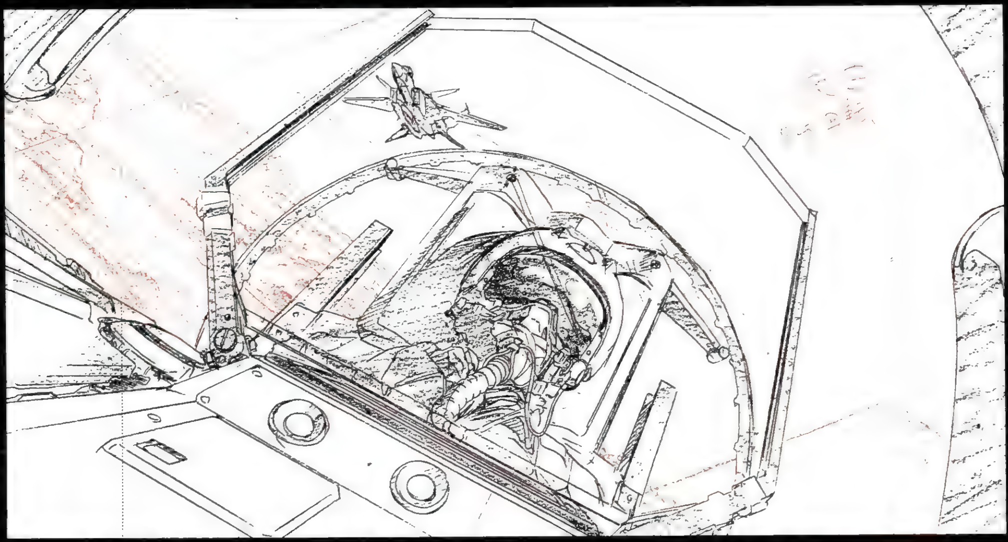


cut154、439と同じく後部座席から捉えた〝ロードランナー〟のコクピット。
車高の高さを表現する為と、前方の視界を描く為に敢えて後上方からのアングルを選んでいます。右側のキャノピー下に見えている自機の脚に注意。
正味で12〜14コマ程度。押し寄せる爆風によって一瞬にしてキャノピー全体に亀裂が走り、外部が見えるコマは恐らく2〜3コマに過ぎませんが、〝見えなくなることを描く為に見えなくなるものを緻密に描く〟のもアニメの宿命です。

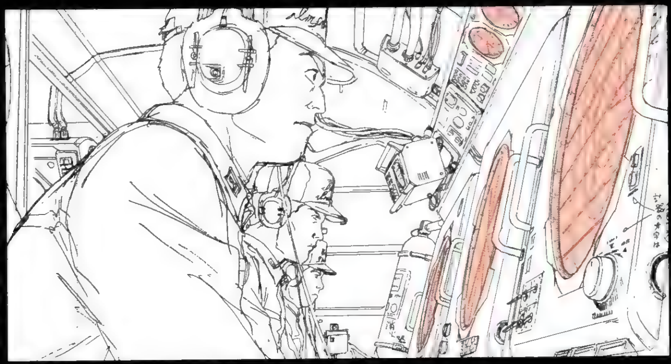


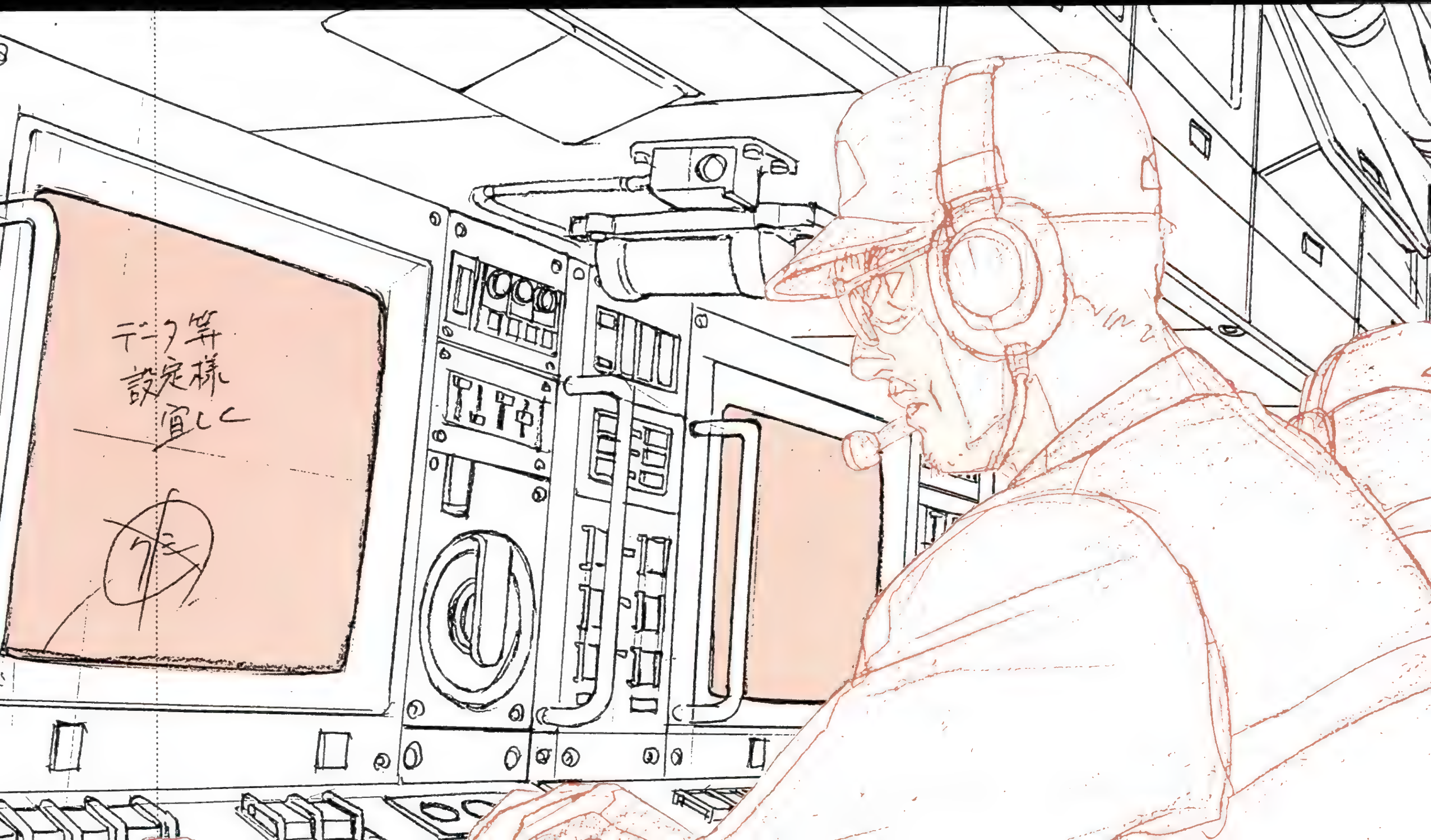
cut397　指揮通信車内部の通信兵たち。
モニターと通信装置はそれぞれ車窓と電話に対応していますが、基本的な構図が重複して存在することでその意味を強調するヴァリエーションとなっています。
消失点に立つ人物は狭い車内を強調するだけでなく、フレームの外側へ向けて配置された通信兵たちの作り出す求心的な秩序を自然に印象づける役割をも果たしています。
こういった密閉された空間での不必要に長いＰＡＮは、正確な容積の表現を困難にするだけでなく、なにより構図の持つ意味を損なうので注意が必要です。その点からも、最小限の移動幅で横方向の移動感を表現できるビスタサイズは構図表現には極めて有利です。

cut238、253、267 〝現実に重ね合わされた密＝ＨＵＤ〟を大きくナメ込んで、パイロット及びその後方の僚機を全て縦の構図に収めたＦ-15J<イーグルプラス>のレイアウトです。
「Ｐ２」ではＨＵＤの描写がメインだったので、コクピット内のレイアウトはこのアングルのみ。中途半端に幾つかのアングルを並べることは、むしろレイアウトの主張を弱めることになります。最近は実写でもコクピット内のパイロットを横方向から捉えたカットが頻繁に登場しますが、背景が無限遠の空のみの場合、少なくともアニメにおいてはそういったレイアウトは絶対に避けるべきです。航空機のコクピット描写に必須の高度感が失われるだけでなく、フォローする（背景を引く）ことで空のダイナミックな広がりが台無しになり、総じて力のない弛緩したカットになりがちです。
フレーム右端のシルエット部分はキャノピー枠とバックミラー。実機の場合は勿論、想像上の機体であっても、類似の機体を可能な限り調べることで、レイアウトを描くための手がかりが見つかるものです。



cut621 早期警戒機の通信室。397のヴァリエーションとしての構図です。横一線に配置された通信員たちはモニター内に広がる混乱に対抗する〝秩序〟を示していますが、それを明確にする為にフレームの中央に顔が並ぶアングルを選んでいます。
こういった対照的な構図では、向き合う要素（この場合は人物とモニター）の正確な位置関係が重要ですが、厳密を期するなら足下まで作画を延長し、接地部分を右に延長する必要があります。いずれにせよ、着色後は印象が変わることが多いので、撮影時に演出家がセルを微妙に操作(ズラす）して印象を確認する必要があります。



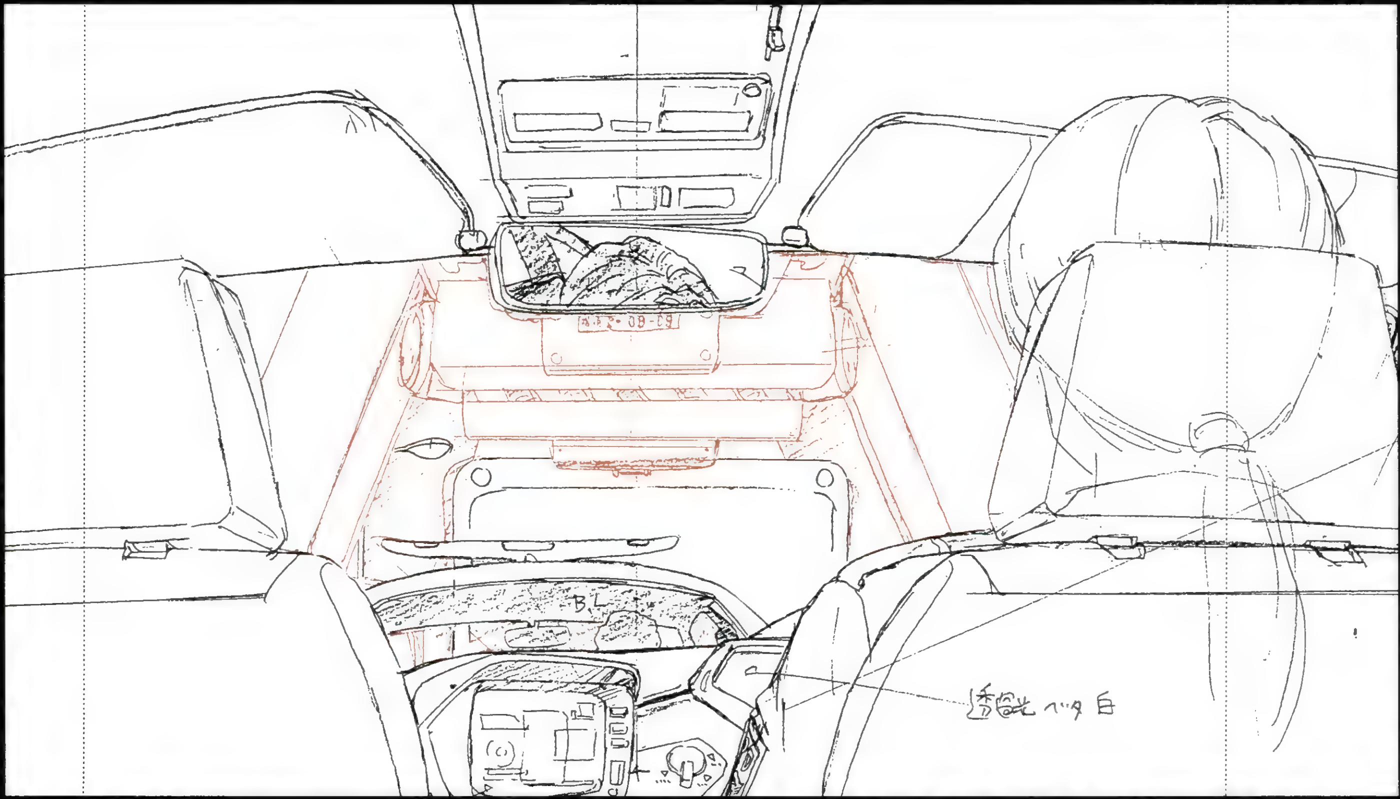


PATLABOR the Movie 2

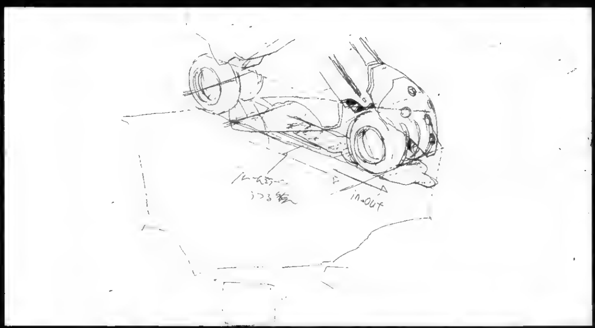


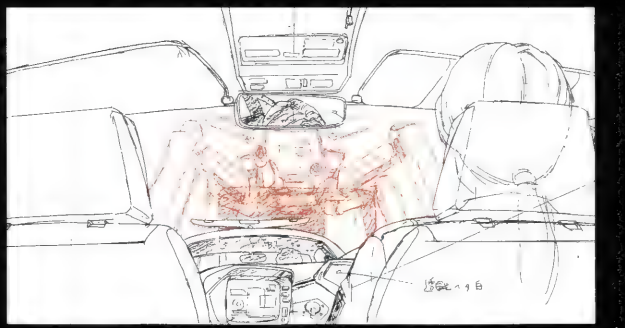
## 窓 WINDOW-INTERFACE

現実の、そして映画内の空間に無数に穿たれた窓。
自動車のフロントウィンドウ、鏡、モニター、水槽…
それらは〝窓〟の向こうにもうひとつの現実を覗き込む人間を描いた
「P2」という物語を象徴する構図であり、
そして〝映画を見る〟という行為そのものを象徴する構図でもあります。

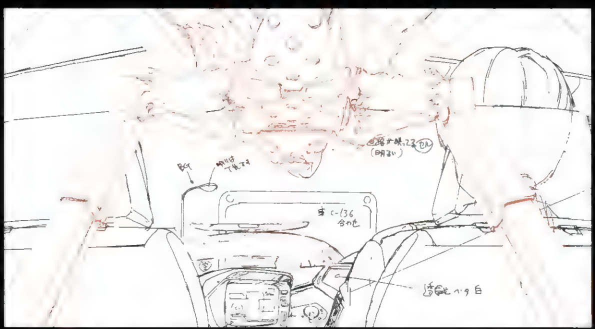


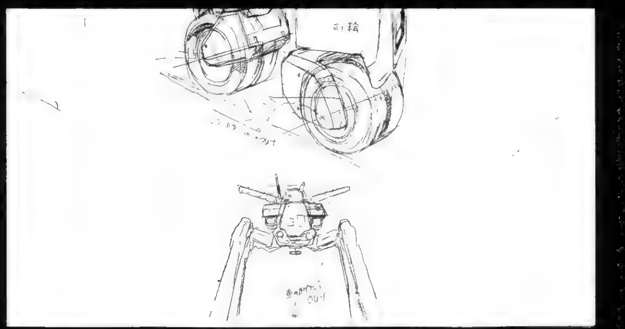

cut141　ベイブリッジへ向かうしのぶの車のコクピット。
消失点をウィンドウ内に置くと前方の車列や風景などの情報量は増えますが、フロントウィンドウの上枠からフレムインしてくるレイバーの印象が弱くなるので視点を下げ、フレーム下枠ぎりぎりにアイレベルを設定してあります。こういった配慮は、フォーカスが制限され、遠近感によって情報の重要度がごく自然に整理される実写と異なり、作画された絵柄がすべてセル上に彩色され、情報として均一化されやすいアニメでは重要なことです。

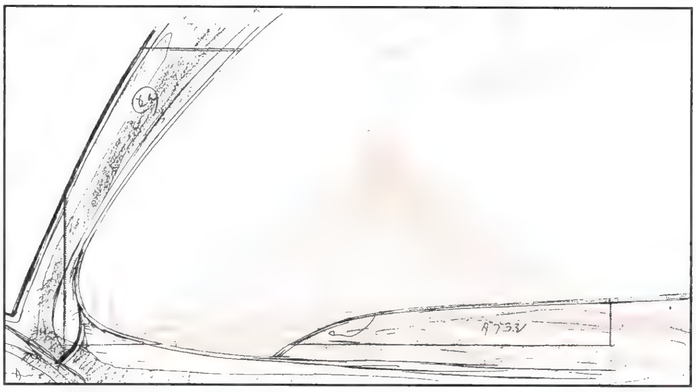




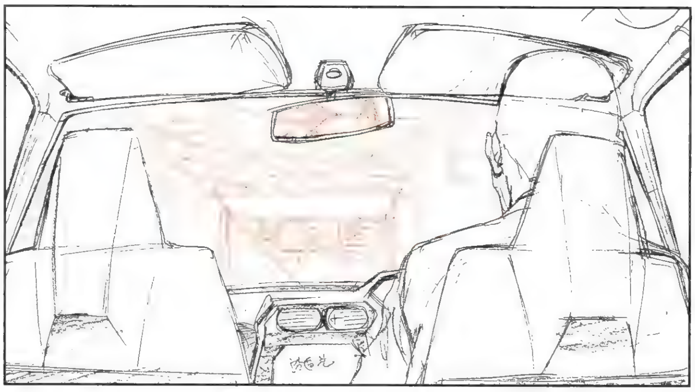
窓＝フレームの意味を際立たせるために、フロントウィンドウの枠内にもうひとつの窓であるバックミラーを配置し、その中に映り込んだしのぶを作画することで、その存在感を強調してある点に注意。くどいと思われるかもしれませんが、これでも実際の画面になると印象度は思いのほか薄いもので、構図の繰り返しによる主題の強調という手法は、これでもかというぐらいにしつこく繰り返さなければ効果は期待できないものです。上方からフレムインするレイバーの動線とレイアウトのパースが一致しないと、この種のレイアウトはたちまち破綻します（為念）。



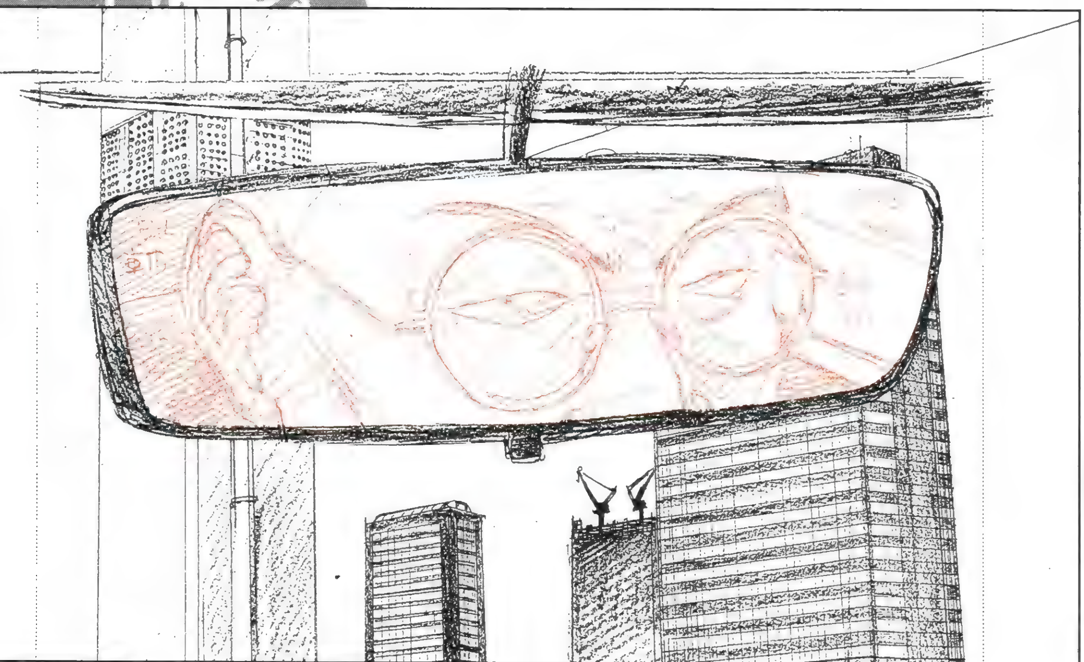




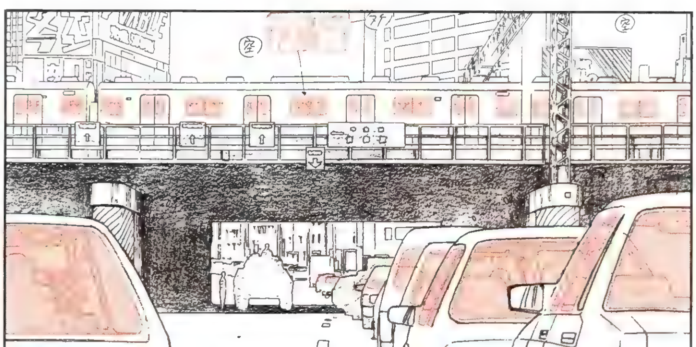
cut143　車窓から見えるベイブリッジをしのぶの主観で捉えたカット。
こういった「見た目」のカットは、キャラクターの視点を忠実に再現することも重要ですが、それ以上に構図としてのまとまりに留意すべきです。上空に配置した飛行船は、物語上の伏線としての意味もありますが、ベイブリッジまでの距離や、そのスケール感を際立たせる効果も期待できます。



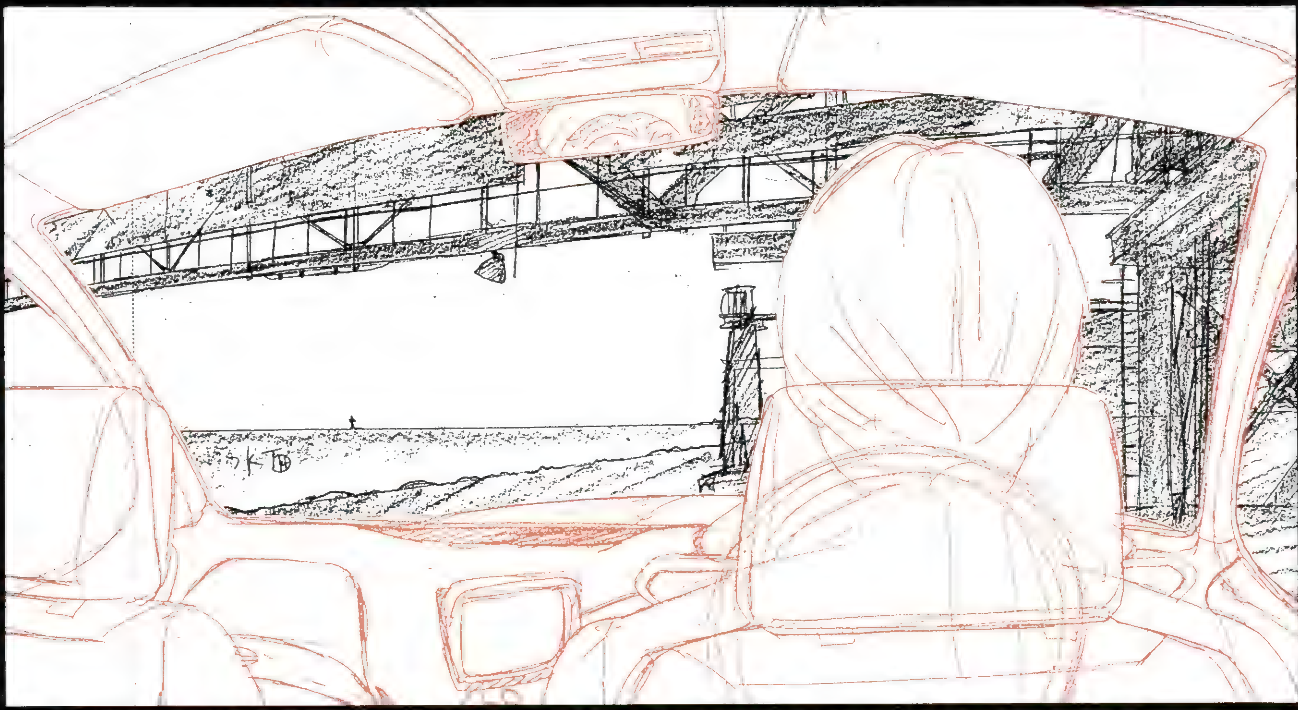
cut213　夜の湾岸高速を走る荒川の車のコクピット。
正面から上方へ抜けていく高架道路を印象的に見せるために、消失点を窓枠下に設定したレイアウトです。動線が逆なだけで141と同種のカットですが、こちらは消失点が見えると遠近感を表現しづらい背景動画特有の欠点をカバーする意味もあります。



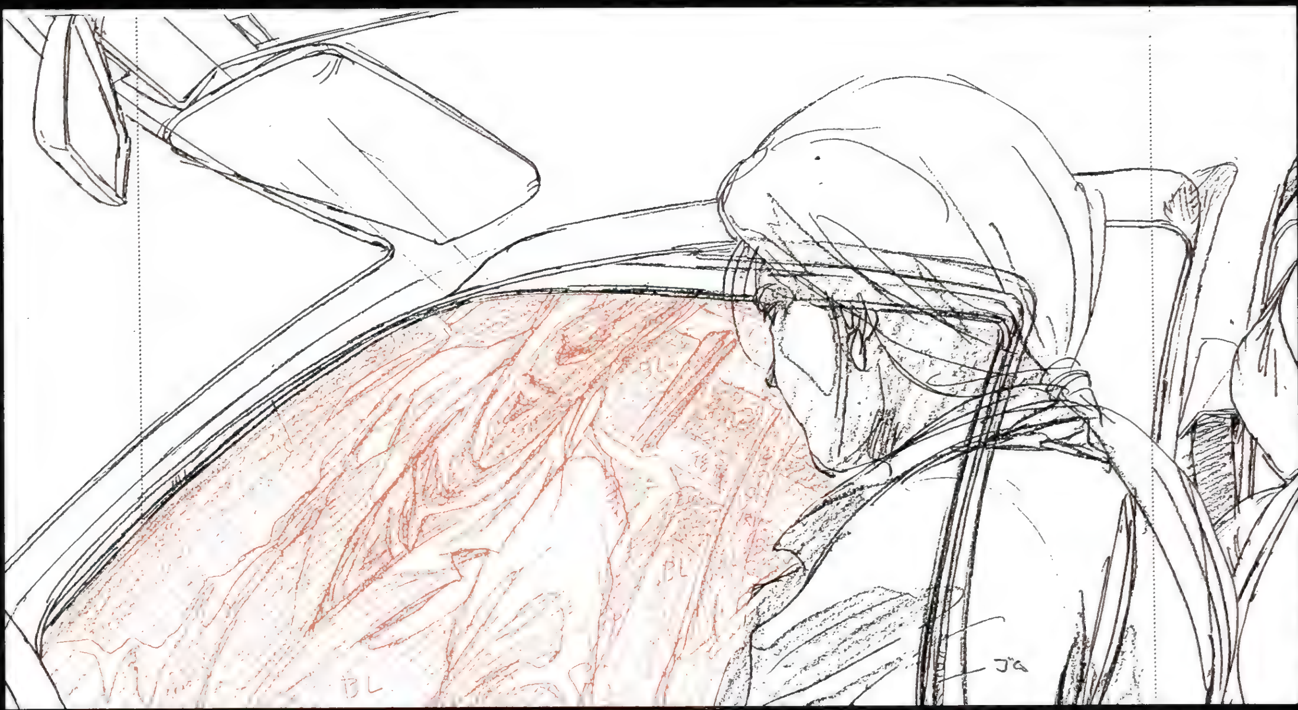
cut221　バックミラーに映り込んだ荒川の目元のUP。
実際の画面ではミラーのフレームと空を暗く処理し、流れるビルに荒川の目元だけが漂っているような画面効果を狙っています。状況によっては、枠はなくとも〝窓〟は成立するという好例です。
車外の流れる風景は密マルチ。ミラー内部はマスクワークですが、セルのベタ置きでも充分に成立します。



cut404　ガード下の暗部で四角に切り取られたフレームに、隠し絵のように配置された装甲車。光と影を任意に操作してカメラアングルを工夫すれば、日常的な風景のなかにいつでも特殊な空間を作り出すことができるという例です。



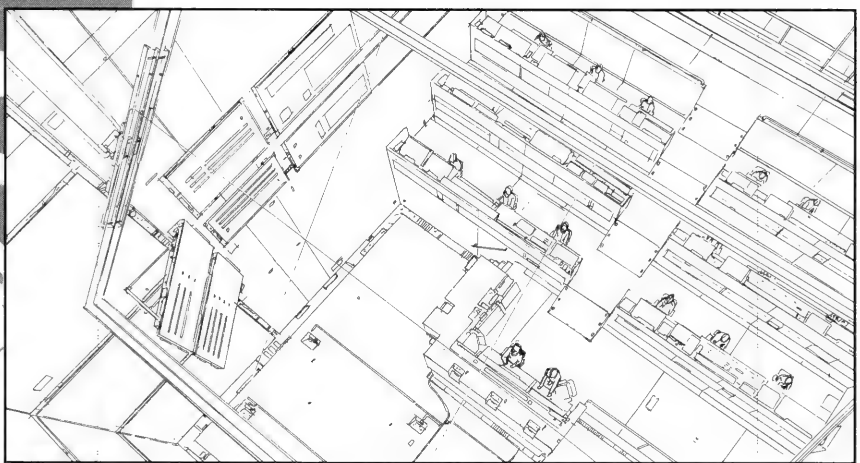
cut459　グローブボックスを開けた瞬間、ボックス内の灯りを受けてフロントウィンドウにしのぶの歪んだ姿が浮かび上がります。コンテ段階では想定していなかったのですが、レイアウト作業時に演出家がレイアウトマンと相談して付け加えた効果です。こういったアイディアが後から生まれ、実行できるのがレイアウト作業の大きな魅力であり、醍醐味でもあります。見せる主体が車内にあるので、外の風景はシルエット処理。



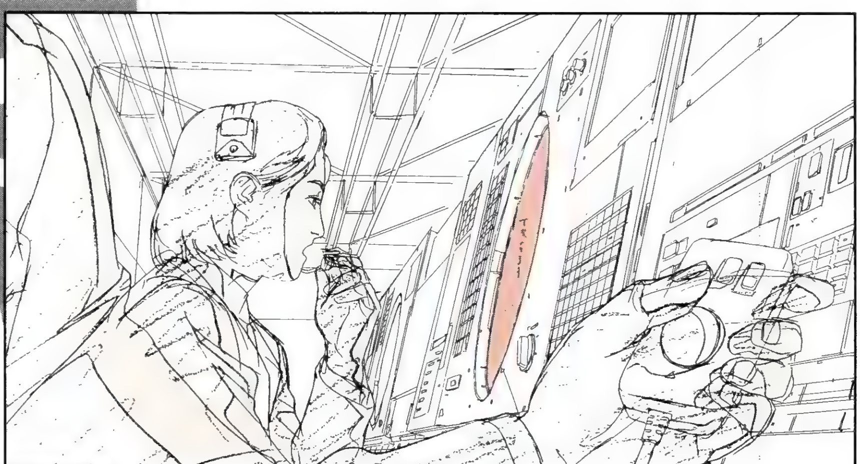
cut461　こちらも、ドアを開けた瞬間に室内灯によって浮かび上がるしのぶの姿が作画してあります。あらかじめ構図として設定されたフレームでないだけに、見るものに与えるインパクトが大きく、大変に効果的ですが、微妙に歪んだ（しかも動く）ガラス面に映り込む人物を描くには相当な作画力が要求されます。



cut200　課長室でモニターを覗き込む後藤、しのぶ、荒川を、その配置によって印象的に見せるため、アングルを俯瞰にとっています。
制服・背広姿で床にあぐらをかいて座り込んだポーズが、深夜にビデオを集団で鑑賞するという行為のいかがわしさを強調しています。



cut229　頭上にかかる巨大な戦術ディスプレイをナメ込み、俯瞰で捉えられた防空指令所。
ディスプレイの枠内にはCG映像をオプチカル合成で嵌め込みます。ディスプレイを壁でなく中空に掛けたのは、この構図を取りたかったからですが、作画した映像を任意の角度で自在に倒し込めるCGでなければ困難な設定です。



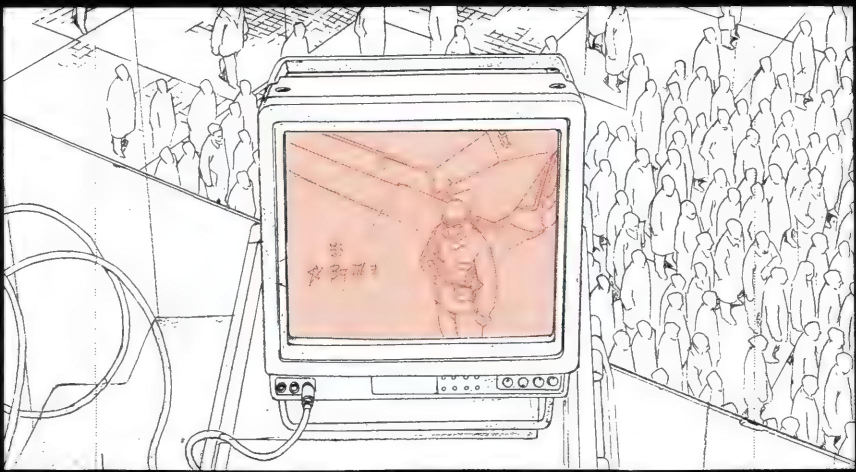
cut243　GCIスクリーンを前にした迎撃管制官。
SF映画ではお馴染みの構図です。前出の戦術ディスプレイや防空指令所と同様、こういった設定は現物が機密扱いで、見学も許されませんし、資料も乏しく、おおむね想像で描くのですが、現場の関係者に聞いた話では現実の側も映画を参考にしてレイアウトすることがあるとのことでした。
今回の設定がどの程度現実に近いのかは（勿論）明言して貰えませんでしたが、一応お褒めの言葉を戴き、意を強くした次第。（余談）



cut259　管制スクリーン前の管制官たち。「博士の異常な愛情ー」や「未知との遭遇」など、この種の映像は暗い室内にスクリーンの緑色の光を受けた顔がぼんやり浮かび上がって一といった映像がすぐ浮かぶのですが、実際には大変に神経を使う現場なので、疲労しないように照明は明るく設定されているそうです。嘘を承知で〝絵〟になる暗さをとるか、現実に忠実に描くべきか一迷うところです。一見すると何でもないカットに見えますが、パースの深い構図で人物の顔を横一線に並べる構図というのは大変難しく、フレームには入らない床のパースを想定して位置関係を決定しないとたちまち破綻したレイアウトになってしまいますし、（特に手前の）人物の体のぱーすを構図のパースと一致させる作画力が必要です。



cut354　新宿ALTA前。
アオリのアングルで手前の群衆とビルのスクリーンを入れ込み、さらに天井のミラーに画面奥の群衆を映り込みで入れる――という大変に凝ったレイアウトで、人物の配置にレイアウトマンのセンスが問われる構図です。
天井に映り込んだ人物の大きさいかんで、地上までの高さがバレるので注意。スクリーンに拡大された人物や二次映像の中の人物の作画は、線画であるアニメのキャラクターの弱点のひとつで、拡大縮小感を表現することが難しく、これをどう扱うかは〝メカもの〟と呼ばれるジャンルが始まって以来の演出家の永遠のテーマでもあります。「王立宇宙軍」という作品では、8ミリで撮影した映像を35ミリにブローアップするという方法で記録フィルムの荒れた質感をうまく再現していましたが、「P2」では一旦ビデオに起こした映像を加工して再びキネコでフィルムに起こし直すという方法を取っています。注意しなければならないのは、どんな加工処理であれ、それは特定のリアリティの幅を持つ作品にのみ有効なのであって、全ての作品に適用できる方法は存在しないという点で、これはアニメの本質に関わる問題です。
いずれにせよ、映像内の映像（二次映像）の表現は作画のリアル度の上昇につれて必須の課題であり、今後の創意工夫が待たれる表現のひとつであることだけは確かです。



cut403　駅前の群衆に重ね、それとは対照的に孤独な兵士の姿をモニター内に収めた、大変に意図的なレイアウトです。
実写ではどちらかにしかフォーカスが合わないので、無理にやろうとすれば嵌め込み合成するしかないカットですが、わざとらしさが増幅されること請合いです。
情報が均一になりがちなアニメの特質ゆえにわりとさり気なく成立していると思うのですが、十分にあざといと言われれば一言もありません。

# STAFF INTERVIEW

# 荒川真嗣［レイアウト］

Masatsugu Arakawa

**ファインダーを通して見た世界そのリアリティーにこだわって、レンズ特有の歪をも取り込んで描かれたレイアウトそこには〝観察者〟の視点が…**

## カメラを意識してレイアウトを描いた

――レイアウターとして作品に関わられたきっかけは？

荒川　前作は渡部さんと田中さんの2人で担当されていたのですが、この作品ではさらに大人数でやるということを聞きまして。僕が選ばれたのはたぶん、前作で原画を担当したときにほとんど渡部さんにレイアウト修正をされなかったため、渡部さんとプロデューサーの石川さんが抜擢してくださったのだと思います。

――今回の映画に関してはよく実写的といわれますが、レイアウトの場合実写的というのはどういうものなのでしょうか？

荒川　具体的にいうと、レンズを意識したパースが描けるということです。広角パースも含めて。

――レンズを意識して描くのは難しいのでは？

荒川　僕の場合、レンズやカメラの位置がはっきりしていないと描けないんです。

――そういう意味で、カメラの勉強もされましたか？

荒川　カメラを意識したレイアウトを描きたかったので、一時期ずいぶん勉強しました。アニメーションの場合よく壁を突き抜けて5メートルくらい奥にカメラがあるような構図が出てきますよね。でもそういうふうに描くと、どうしてもリアリティーがなくなってしまうんです。で、僕自身それが嫌いなもので、ぎりぎり壁に寄った視点で描くんです。そうすると、自然に広角寄りになってくるのでパースがゆがんでくるんですよ。そんなところも意識して描きました。

――カメラと絵ではレイアウトに違いがありますか？

荒川　全然違いますね。前作の頃は、カメラを意識したレイアウトを描く人が少なかったんです。それで逆に発奮しまして、将来役にたつかもしれないと思って描いたわけです。

――もともと押井監督はかなりカメラを意識される方ですね。しかも、意図的に広角や望遠を使いますし。レイアウトの打ち合わせでも、具体的にレンズの種類にまで言及されるのでしょうか？

荒川　いえ。それよりも打ち合わせの時には、ここのカットでは何を表したいかということを細かく具体的に説明されるだけです。でも、その打ち合わせ自体は、方法論やライティングとかの演出講座を受けているようで面白かったですね。

――担当されたのはどの辺りのカットでしょうか？

荒川　特車2課の居住区のシーンはすべてです。隊長室とか、ブリーフィング・ルームとか。

――映り込みのレイアウトも？

荒川　そうです。

――人間に隠れて見えない部分の映り込みも全部描いてありますね。

荒川　あれはあそこまで描かないとわからなくなってしまうんです。丁寧にやろうと思って描いているので



1964年3月4日宮城県仙台市出身。
亜細亜堂に入社、原画デビューは「お願いサミアどん」。
代表作、「エスパー魔美」「チンプイ」「クレヨンしんちゃん」
他多数。押井守次回作「攻殻機動隊」にも参加

はなく、ここはこう見えるはずだという理屈で描いていますから。あれでもずいぶんごまかしているんです。まともにやると、押井監督が見せたいアングルにならないというのもあって。カメラが手前にあって、人間が奥にいる場合、リアルに考えると後ろが見えなくなってしまうんですが、それらしく見えるように人物の配置にポイントを置くわけです。

――後藤さんがストーブにあたっているシーンは印象的ですね。押井監督の止めの美学が表れていて。このシーンなどは、レイアウトへの負担が大きいのではないでしょうか？

荒川　そうです。遠目がきついですね。

――室内を描くのは屋外よりも難しいですか？

荒川　難しいですね。屋内を描く場合、数メートル向こうに壁があるわけですから、壁をどこに置くかによって部屋が広くなったり狭くなったり、天井が低く見えたりと、ちょっとしたフレームでおかしくなってしまいますから。

――高さの対比はどうでしょう？

荒川　手前にいる人間とその背後のロッカーとか。描きようによっては、手前の人間が沈んで見えたり大きな人に見えたりしますから。

――今回の映画では広角の室内のシーンが多かったようですね。

荒川　自然に描いていたつもりなんですが、どうしてでしょうね。実写と違ってアニメの場合は、パースをつけて動かすのは大変ですから。

――レイアウトの仕事は、原画などと比べてどうでしたか？

荒川　押井監督の作品では、レイアウトがいちばん楽しいです。

――大変だったところは？

荒川　やはり映り込みです。物理的に情報量が多いですから。ただでさえ大変なのに、もうひとつ向こうに裏がえった世界を描かなくてはならないわけです。それだけではなく押井監督が望んでいるポジション、人間位置を理屈に入れなくてはならないので、頭を使いますね。

――映り込み部分の画面の落とし方もレイアウトで指定されるのですか。

荒川　そのあたりは背景さんや色指定の方まかせです。こちらは飽くまで人物の配置とかに専念するだけです。それも、僕よりももっと描き込む人もいますが。

――出来上がったフィルムをご覧になっていかがでしたか？

荒川　押井監督が言った通りの画面になっていましたね。フィルムというものは自分だけの力ではできないものですから、失敗しちゃったかなと思ったときのほうが印象が強いですね。

――押井監督との仕事はやりやすかったのでしょうか？

荒川　演出家としての意図が明瞭なので、こちらとしてもイメージが掴みやすいんです。リテイクが返ってきても、こちらのミスだと納得できますから。演出家によっては、素材が上がってからイメージを膨らませる人もいて、困る場合もありますけど(笑)。

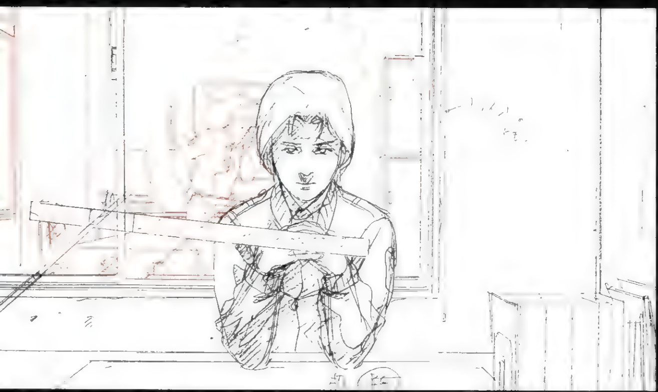
――レイアウトは縁の下の力持ち的な仕事ですが、実写でいえばカメラマンですよね。

荒川　ええ、カメラマンだけでなく、大道具小道具であり、美術でもあるという面があります。ただ、アニメの場合はレイアウトが生きる演出をする人が少ないというのも事実なんです。「レイアウトに力を入れても、そうでなくても、フィルムになると変わらなかったりすることが多いですから。

――押井作品のようにカメラワークが縦横無尽だと、レイアウトがしっかりしていないと駄目ですね。

　これからやってみたい作品はどのような傾向のものですか？

荒川　ジャンルは問わずに、一般に受け入れられて10年たっても残っているような作品をやってみたいと思っています。具体的には、もっとシンプルな線で合理的に作業ができるものがいいですね。今のキャラクターは、影があることを前提にデザインされているのですが、ないことを前提にしてデザインを起こし、影をつける分の作業量を芝居や動きのほうへもっていくことができればと思うんですよ。






cut188　夜という状況を利用して窓ガラスへの映り込みを作画し、文字通り"窓＝別空間"に囲まれた空間として隊長室を描いています。
机を前に座った人物の作画はそれ自体が難しく、胸と机の間の空間、及び机の上面のパースが計算されていないと、たちまち貧弱な映像になってしまいます。
正面向きのカットでは、机の上の小物だけだとカメラまでの距離が曖昧になりがちなので、このカットではフレム外から延びたライトスタンドで手前の空間を確保しています。

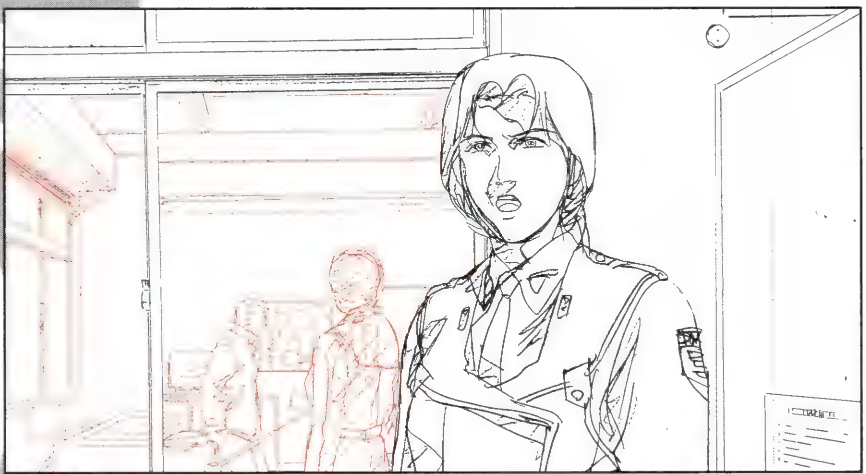


cut190　映り込みを背後にした人物の構図のメリット（副産物）として、（本来は見えない筈の）人物が相対している空間を同一画面中に入れ込めるという点があります。
これは単に情報量を増やせるという単純な効果だけでなく（特に会話のシークエンスで）、オフの台詞を多用せずに無用の切り返しを繰り返さずに済むという点に意味があります。
会話のシークエンスにおける「切り返し」の多さは（他の項目でも触れたかもしれませんが）とにかくアニメの悪しき因習の最たるもののひとつで、これを減らすために演出家は最大限の努力を行うべきです





cut193　相対する空間を同一画面に入れ込む効果をさらに高めるため、人物の正面にアングルを設定して本人の映り込みをなくしたカットです。
実写では鏡の前にカメラを置くときに用いる方法で、照明隠しやスタッフの退避など、大騒ぎになること請け合いのカットですが、アニメではかくの如く簡単に成立します。
いいことずくめのように思えるかもしれませんが（個人的にはそう思っていますが）、実際には二つの空間の情報を同一画面に実現するためには、当然の如く二倍の（あるいはそれ以上の）手間が必要であり、特にレイアウトマンの負担は大きくなります。



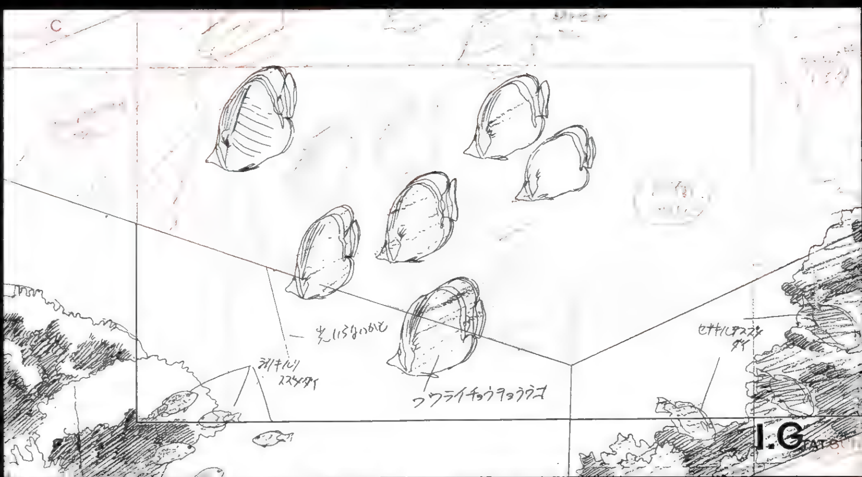
cut320　同一画面への入れ込みの効果を最大限に狙ったカットです。後藤に激しく迫るしのぶの背後に、その対時の状況そのものを映し込むようにアングルを選び、後藤のリアクションの為のカットを不要にしてあります。
これもコンテ時に想定した効果ではなく、レイアウトの工程の産物です。



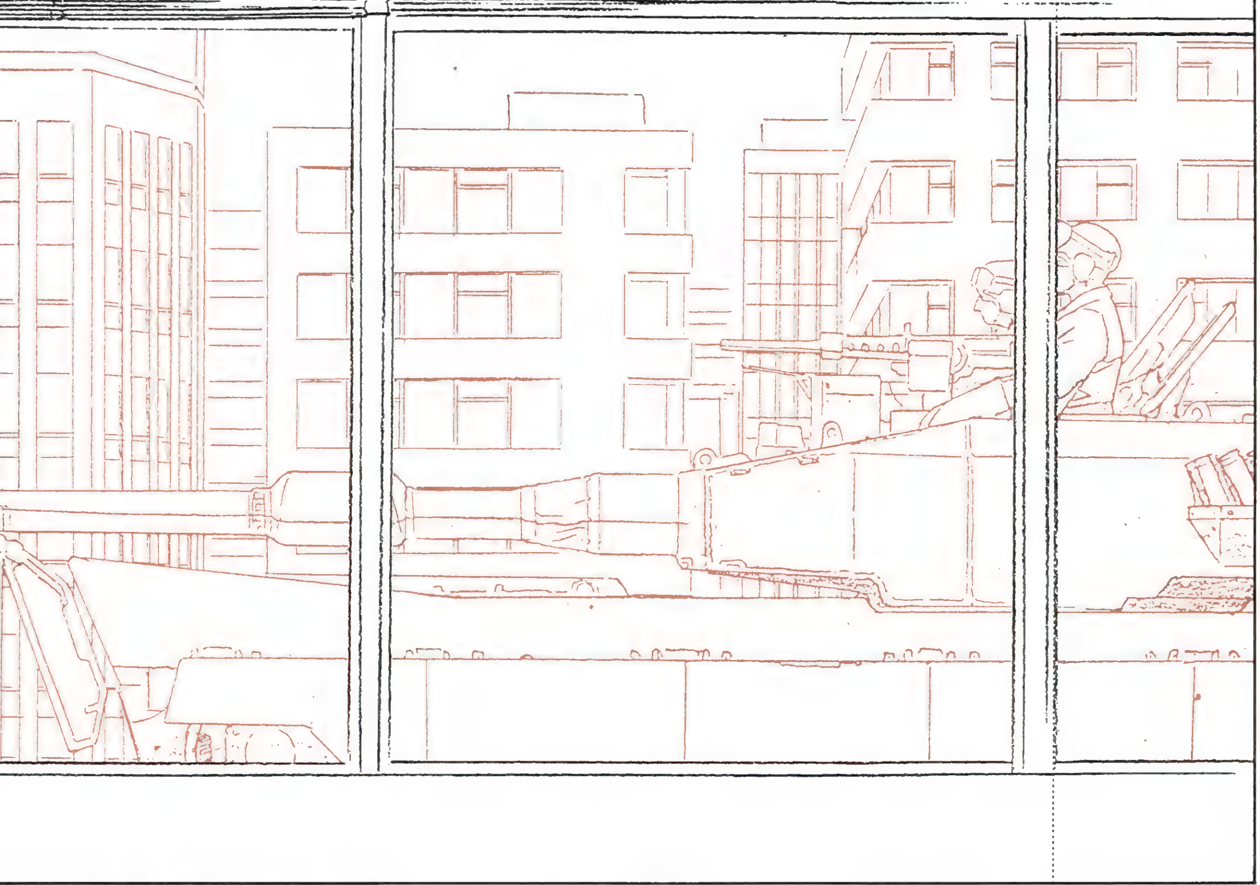
cut184　たんに奇をてらった「首切り」のカットに見えるかもしれませんが、窓に見たてた背後の壁のポスターを印象的にするための構図です。
ポスターの絵柄が三枚で一つの構図になっているのも同様。
この手のカットは長い尺がなければ無効で、しかも画面内の人物が喋ったり動きすぎたりしても効果がありません。
最も理想的なのは（勿論）このカット中になにも起こらないことです。



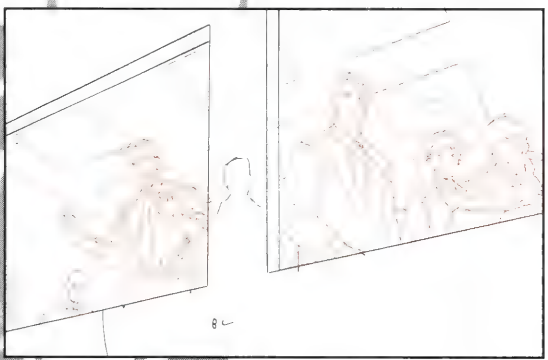
cut276　いとも容易にできるからこそ、アニメでは本来置くことができない場所にカメラを置いたアングルは避けるべきだ―という主張もあり、それはそれで根拠のある発言ではありますが、そのことに明確な意図や主張があるならドシドシやるべきだと思います。水槽の魚の側からは聞こえない後藤たちの重要な会話。
このシーンの主役は後藤たちではなく、水槽の中の魚であり、魚に姿を借りた何者かである、とそのことを明確にするためにシーンの頭に選んだアングルです。
それを表現のレベルで明確にするためにも、魚の動きは可能な限りリアルに、そしてガラスの向こうの後藤たちは断固として動いてはなりません。
喋っている荒川の口パクが魚のようにみえてくれれば大成功ですが…そこまで巧くはいきません。



cut283　水を面セル処理にして、映り込んだ魚を作画するために仰角をとった構図です。
映り込みと水面そのものの僅かな揺れを作画することで水面の存在感を出し、ひいては水の質量感を表現することが狙いです。

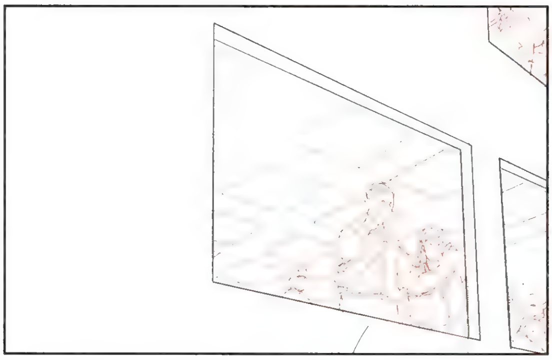


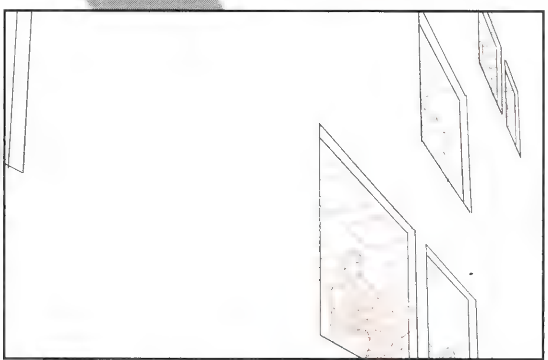
cut379　ビルの窓の向こうを通過する90式戦車。
本来はあり得ない光景を、ビルの傍らを貫く高架道路という設定で表現しています。
「窓（＝モニター）の向こう側の戦争」を象徴的に見せるためのカットですが、こういった構図は平板になりやすいのでむしろ向こう側の空間の奥行きを表現する工夫が必要です。

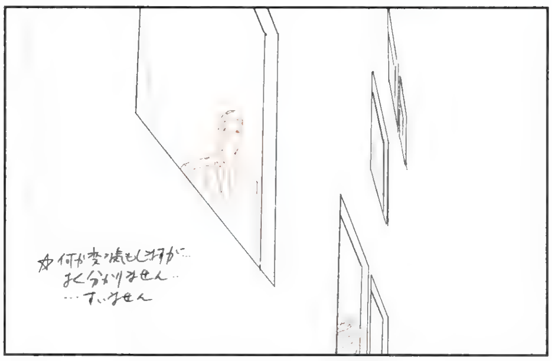


cut381「窓の向こうの戦争」に対比すべき「窓の中の平和」を象徴するカットです。
閉じ込められ、見つめることしかできず、流れ去っていく〈平和〉の中に影絵のように佇む人々—という訳で、背景動画で全作画。人物をシルエットにして作画の負担を軽くすると同時に、透過光処理を加えて窓そのものがモニターに見える工夫をしてあります。



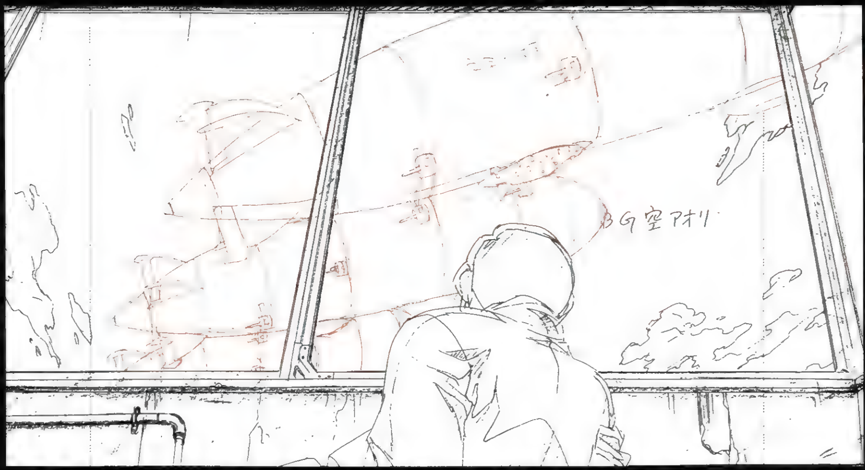







▲「何か変な気も…」というレイアウトマンの伝言が書いてありますが、作画の奮闘のかいあって、かなり巧くいったのではないかと思っています。

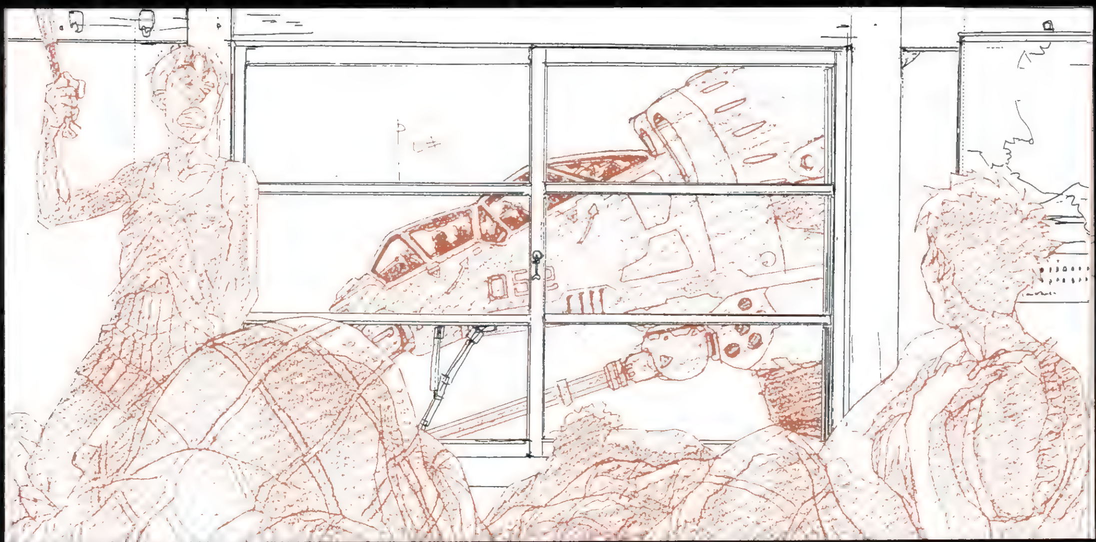




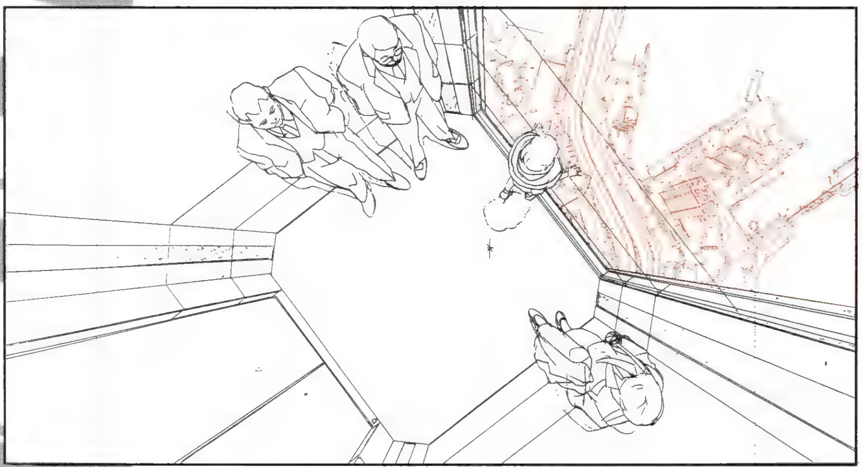

cut512　窓自体が外側に傾斜した設定なので仰角を表現しにくく、レイアウトマンには気の毒な構図ですが、完成した画面では窓の外を浮上していく飛行船の密マルチの力感が素晴らしく、ホッと胸を撫でおろしたカットです(自画自賛)。こういった空中を移動する巨大な物体は単独で動画にするよりも、複数を配置して密マルチで表現すると遥かに効果が上がるのは、「ナウシカ」のバカバラスをはじめ、数々の作品で実証済みです。



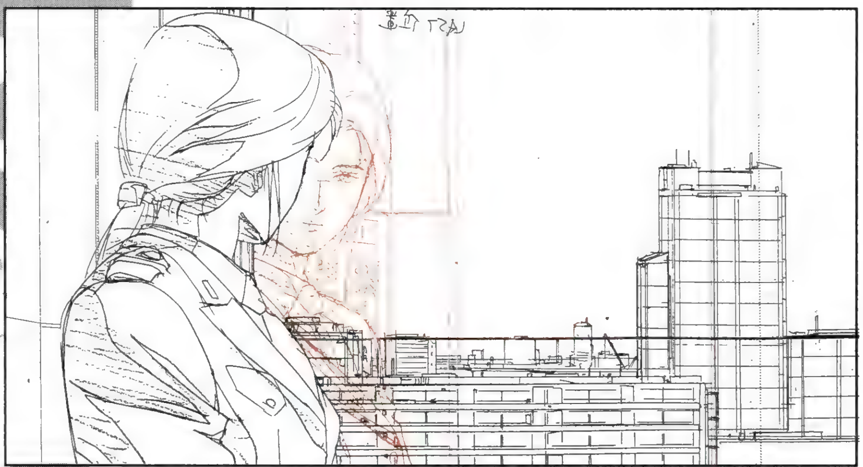
cut601　この一瞬の後に室内の全てが吹き飛びます。
僅か十数コマ（もしくはそれ以下）しか見えない時間のために、室内の机や椅子、書類に至るまで全てのパースを合わせる作業は空しい気もしますが、しかし絶対に必要な作業です。



cut552　同じく窓の外を上昇する戦闘ヘリ。
c512と同じに思えるかもしれませんが(演出上の狙いとしては同じなのですが)、ヘリと飛行船ではスケールが大きく異なるだけでなく、その胴体の外側に大きく張り出した回転翼という構造上の特徴があり、一定の距離以上に近づけない制約があるので、こちらの方が遥かに困難なレイアウトです。窓の向こうのヘリが大きすぎれば嘘になり、小さすぎれば効果がありません。彩色やスライディングのスピードによって距離感は微妙に変化するので、レイアウト段階では確定しきれない、演出家にとって判断の難しいカットです。



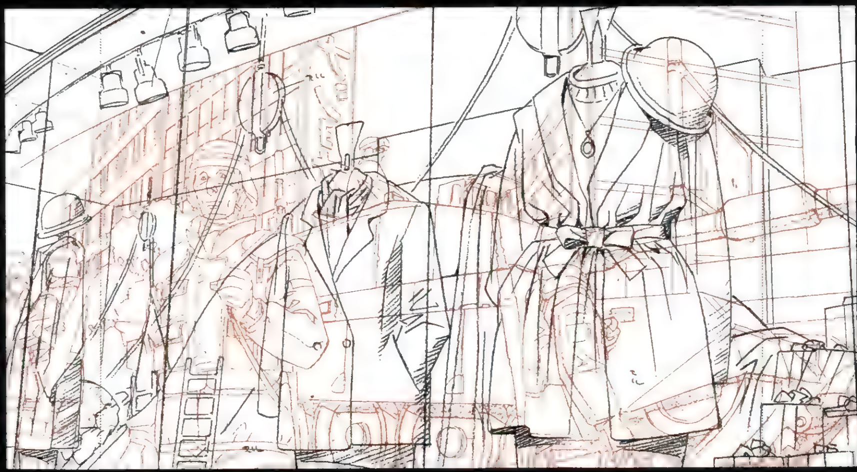
cut129　エレベーターの真俯瞰。
窓の外に見える地上の風景はフレーム外側へ僅かに引きながらT.U.し、オプチカル合成してあります。こういったカットも長い尺がなければ意味がないので50秒程度だったと思いますが、実際には結構短く感じるものです。
俯瞰にアングルをとったのは会話する人物の表情を見せないためで、表情を見せない理由は、その必要がないだけでなく、むしろ邪魔になるからです。
俯瞰のカットはアニメでは位置関係を示す目的でよく用いられますが、人物の俯瞰の作画それ自体はどこまでいっても難しく、ただでさえ平板になりがちなアニメの画面ではデメリットばかりが多いので、よほどの理由がない限り避けるべきです。
ただ（複数の）人物の存在感を減殺し、等価にする効果が大きいので、そのような意図には向いており、このカットのように会話の当事者と部外者（少女）が同じ比重で見えて欲しいカットには最適と言えます。



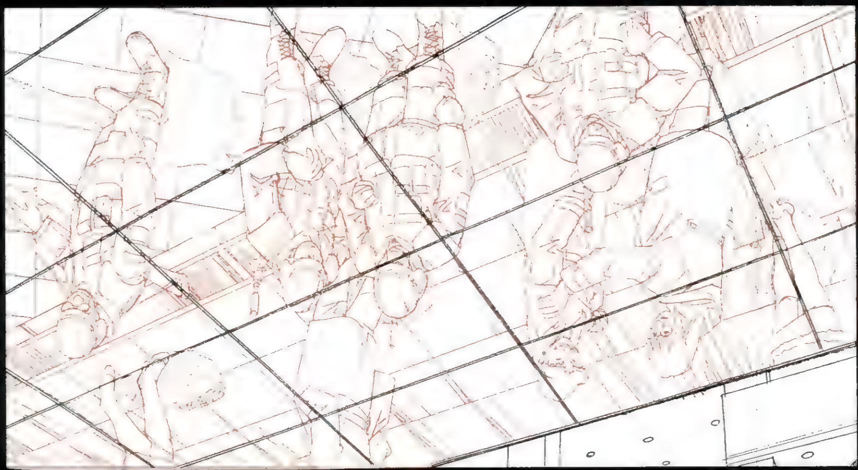
cut130　c129とは対照的に、縦に流れる風景としのぶの顔を重ねて見せるためのアングルで、窓ガラスの映り込みを利用してあります。
こういったカットでは、高さと奥行きを表現するために密マルチを使用するのが常套手段ですが、注意しなければならないのは、外の建物までの距離、および人物とカメラまでの距離の計算で、本来は変化しないパースを移動感で変化していると、錯覚させている密マルチ特有の嘘がバレる恐れがあります。手前の距離を詰めて窓の外を大ロングにしておくのが無難で、エレベーター内部にパースを必要とするほど手前の距離をとるような構図は破綻への第一歩と思って差し支えありません。



cut158　ガラス壁面に映り込んだベイブリッジの炎上の光景。見ているものと見るものを同一の画面に収め、かつ別の空間であることを強調するために、映り込まないフロアを設定してあります。
構図とは関係ありませんが、手前に配置されたアベックは美男美女でもダメ、ジャガイモでも駄目。印象に残らない人物であることが重要です。



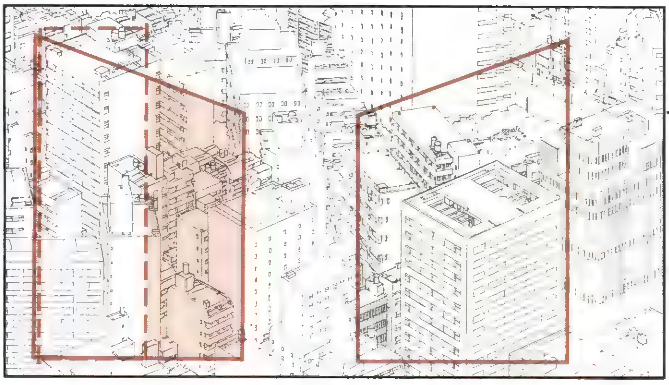
cut412　曲面ガラスに映り込んだ戦車と兵士。文字通りの「虚飾の繁栄と戦争」といった構図ですが、実写やスチールで表現したら恥ずかしくなるような絵が、それほどあざとく見えないのがアニメの有り難いところで、それはつまり、アニメの表現はその本質が基本的にあざといからに他なりません。
モノトーンの「戦争」と派手な色彩のディスプレイをどう馴染ませる(対比する)かは、これは色指定のセンスにかかっています。

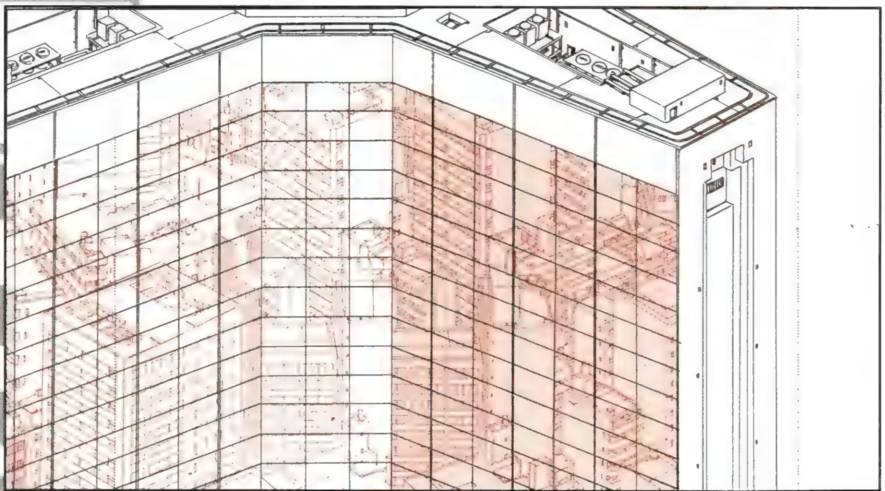


cut415　天井のミラーは前出のカットでも使いましたが、こちらはフレーム全体を映り込みの映像で満たしており、その分だけ存在感が曖昧になることを狙っています。
実際の作画時には、ミラーの枠ごとに僅かにズレを加えないとそれらしく見えないことに注意。

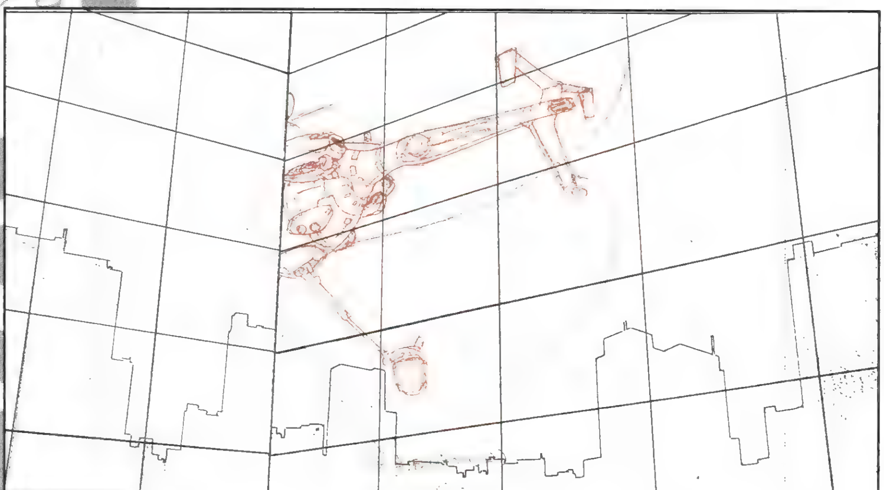



cut426　夜の街角のショーウィンドウ。
恥ずかしながら、拙作「うる□やつら2」の夜の花屋の繰り返しです。
成功するまで繰り返し、成功したらしたで何度も繰り返すのが演出家の性(サガ)という訳です。ウィンドウに書かれた言葉に興味のある方は辞書を引いてみて下さい。(勿体つけやがって下らねェ…と思われるでしょう、多分)

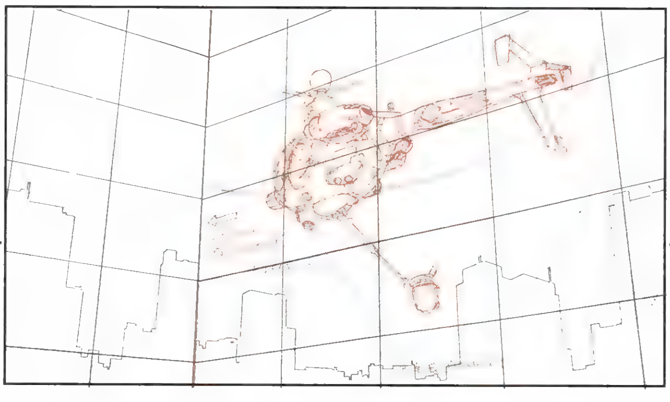


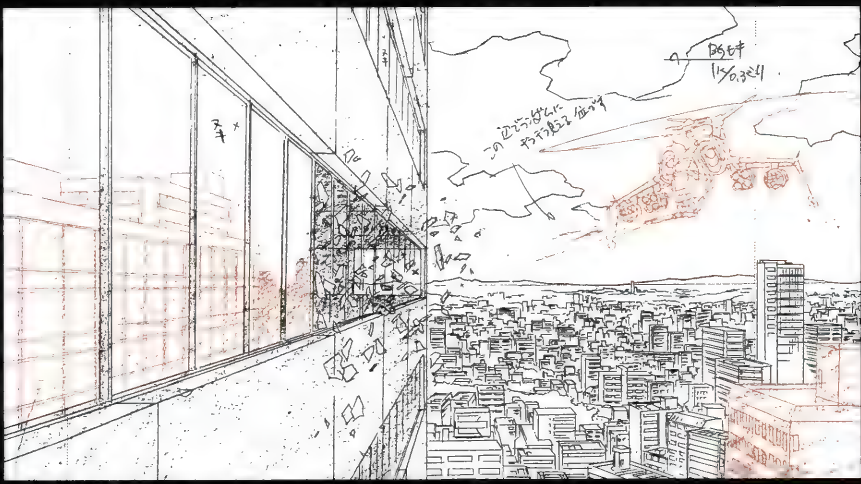


cut420　ビルのガラス壁面に流れる三つの風景。
あまり合理的と思えぬこんな建築物が存在したとしても、よほどの好条件に恵まれぬ限りこんな情景を空撮することは不可能でしょうが、ありそうな光景に見えたとすれば、とりあえずアニメの勝ちです。
三面マスクワークで、なおかつ全体にフォローしています。
どんなシートになるのか、僕には想像も尽きません。

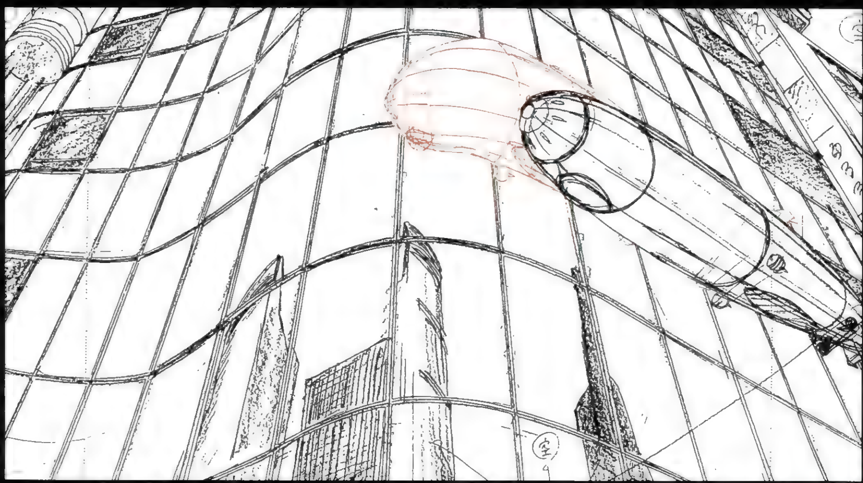


cut421　壁面の角に消滅していくスカウトヘリ。
c420というカットは、実はこのカットを成立させるための伏線です。窓ごとに微妙にズラして作画て動かす方法と、マスクを何種類か用意して（理想的には窓の数だけ）スライディングする方法のどちらでも成立しますが、実際にはどちらだったか…演出に訊いて下さい。

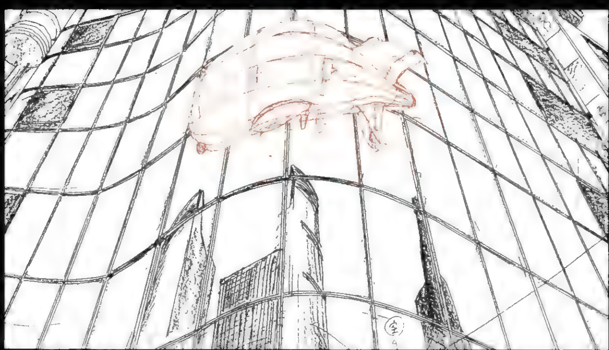




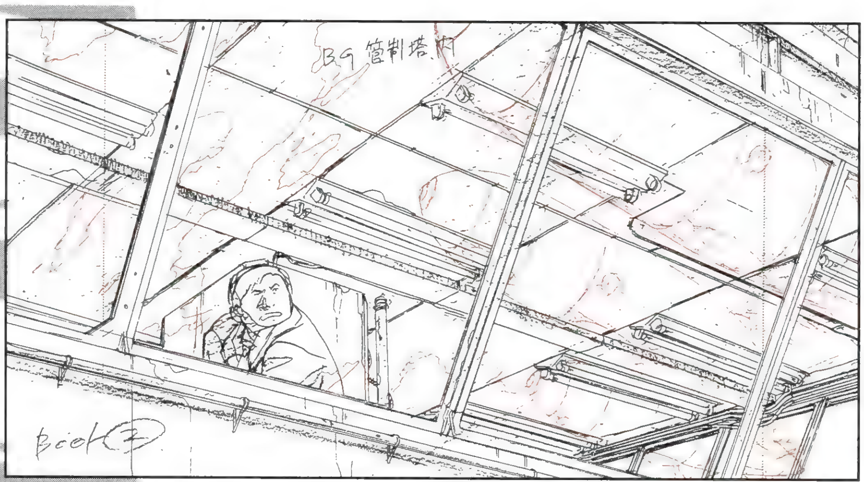
cut600　ビルは背景動画、窓に映り込んだ風景は描込みです。こういったカットは今でこそアニメの独壇場ですが、デジタル合成技術によって実写で登場するのも、もはや時間の問題です（もうやってるかもしれません）。



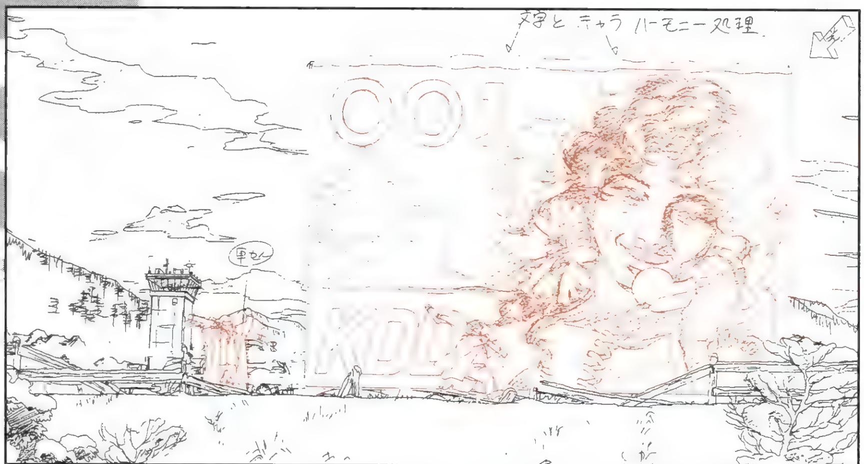
cut614　曲面ガラス上を移動する歪んだ飛行船。レイアウトで窓枠の縦線ごとにパースを設定し、それに沿って原動画を起こすという、ごく単純な方法ですが、動画時に窓枠ごとのズレを加味すれば完璧です。窓枠をBOOKにしてセルを挟み込み、直撮りダブラシどちらでも可能ですが、ダブラシの場合はセル位置にビルの映り込みを描かないように注意。実際にどうやったかは…これも演出に訊いて下さい。



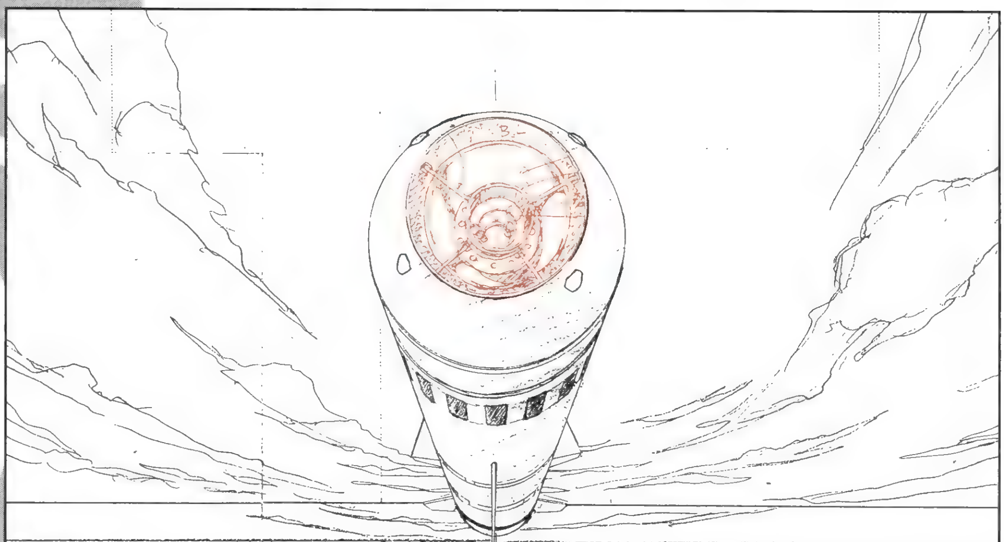





cut514　c512の切り返しカット、窓枠内の飛行船のパースは密マルチによる疑似パースなので、距離が近すぎたり遠すぎたりするとバレます。
傾斜したガラスによるパースは無視してありますが、これも極端に近いとバレます。
なんだかバレバレの危険だらけの構図のようですが、実際にはスーパーで撮影するので、よほどのことがない限りバレる恐れはまずありません。




cut520　一面の雪景色の中に立つトロピカルな大看板、単純すぎてこれもまた窓だとは誰も思わないでしょうが、窓なのです。只の冗談かというとそればかりでもなく、画面内に強烈な違和感を持ち込むための手段でもあります。こういった絵柄ものは背景で描くともったりするので、セル描きにしてハーモニー処理。構図的に難しいのは土手の向こうの建物の高さの設定で、レイアウトをキチンととらずに済ませると、大画面で泣くことになります。正確に描くための方法はいつもと同じ、土手に隠れて見えない向こうの地面のパースと、フレーム下で見えない手前の地面のパースを一致させることですが、この例のように雪景色や夜のような状況ではバレにくいので慣れれば感じで設定してもまず大丈夫。アイレベルをもっと上にあげ、看板内のパースの消失点と周囲の風景のそれを一致させると面白い効果がありますが、このシーンでは全くの無意味なのでやめました。



cut151　対地ミサイルのシーカー部もまた〝窓〟であり、どこかの誰かが見ている風景が映り込んでいる筈です。バカバカしいと笑えなくなったのは、この手の映像が既に実写で実現されているからであり、頭の中で想像された映像で実現されない映像はもはや存在しなくなっているのが映画の現在であると思い知るべきです。シーカー部の曲面に合わせて徐々に接近するベイブリッジを作画することは、中割りの限界を越えるので、CGで製作してオプチカル合成してありますが、大スクリーンで目を皿のようにして見ない限り判らないと思います。背景はミサイル本体のパースに合わせて描いた空をT.B.して、これもオプチカル合成。つくづくバカなことをやったものです。首を締められても文句を言えませんが、こういう限りなく徒労に近い努力もアニメにとっては必要な工程のひとつなのです。(嘘つけ！)

# STAFF INTERVIEW ［演出］ *Toshihiko Nishikubo*

# 西久保利彦

**フィルムの中に入り込む——**
**虚構でしかないはずの光と影が**
**リアリティーある世界を構築する——**
**映画という不可思議なものが**
**〝演出〟を通して実像に……**

1953年1月15日東京都出身。'76年竜の子プロダクション入社、「てんとう虫の歌」等の演出を担当後フリーに。TVシリーズCDとして「みゆき」「赤い光弾ジリオン」「天空戦記シュラト」、OVA監督作品は「街角のメルヘン」「電影少女」「爆炎CAMPUSガードレス」など。

## 状況を浮かび上がらせるリアリティーを求めて

——押井さんとのおつきあいはいつごろから始まったのでしょうか？

西久保　竜の子プロダクションの社員時代からですから、もう17年くらいになります。でも、同じころフリーになったもので一緒に仕事をしたことはあまりありません。

——前作のご感想は？

西久保　監督がやりたいことと、エンタテインメント性とがほどよくブレンドされていてすごい作品だと思いました。作りについては、このくらいリアルな作品は他のアニメにもあると思うんですが、こういうテーマ性を持ってやっている人は他にはいませんから。

——この作品では、さらに実写志向が徹底されたようですね。

西久保　押井監督が撮っている実写に近くなっていると思います。

——実写を目指した作品を作っているということなのでしょうか？

西久保　僕らも押井監督も実写を目指しているのではなく、リアリティーを追っているだけだと思います。それが実写風になるか、まったく別物になるかは、結果的なものでしかないわけです。たまたまこの作品では実写風のものになっていたということですね。

——実写風になるというのは、リアリティーを求めるいくつかの方法論のひとつであるということですね？

西久保　どうするといちばんリアルに見えるかを考えてフィルムにしているわけです。実写をそのままアニメに移しかえてもリアルに見えるわけではありませんから。フィルムになるということ自体、何かを省略して何かを強調した結果なのですが、そうした作業を作画、美術を含めてやっていた結果がリアルに見えるということだと思います。もっとも実写にしても、カット割りやフレームを切っていくわけですから、同じ作業でしょうけど。

——アニメの場合、実写よりもより徹底されるということでしょうね。

西久保　そうです。アニメの場合は、自分達でゼロから作っていくものですから、それぞれの分野で何を強調し省略するか考えながら作業をしていくことになりますね。

——人間の感情を強調するために用いた特徴的な方法はありますか？

西久保　ライティングとレンズの選び方だと思います。隊長室のシーンが代表的な例ですね。レンズに関しては広角を意識的に使っています。

——新宿で装甲車が動くシーンでも広角を使っていますね。

西久保　スタッフ泣かせではありますが、コンテなりレイアウトの段階で要求されることですから、歪んだ状況の表現がうまくできているのではないかと思います。

——演出をされていくなかで、押井監督のものを咀嚼してからやっていくわけですね。

西久保　でも、それほど綿密な打ち合わせをしているわけではありません。他のスタッフにしても、たぶんコンテを読んで押井監督の話を聞いて、自分なりの解釈でやっていたと思うんです。僕の場合は、それらのトータルなまとめ役でしたから。

——綿密な写真取材をされていますが、やはり参考になりますか？

西久保　写真をそのまま使っているカットもあります。写真家の樋上さんは押井監督と何本も実写の作品で仕事をされていますから、コンテの意味あいをわかった上でレンズを選んで写真を撮ってくれましたし。

——写真を撮ったりレイアウトのレンズを換えたりというのは独特のものですね。

西久保　そうですね。具体的に写真を撮るというのは一般的には行われていませんし。レイアウトに関しても、普通は演出さんか作画の人がレイアウトを考えてきますから。

——レイアウターがいるということと、原画マンがレイアウトを描くのとでは明確に違いますか？

西久保　この作品では、原画がレイアウトを起こして、それをもとにレイアウターがアレンジしています。監督や演出のメリットとしては、ひとつのカットに関して複数のアイデアを見ることができるということでしょうか。選ぶ範囲が広がるわけですから演出的には助かるかもしれませんね。

——この作品でやりたかったこと、挑戦したかったことというのは？

西久保　色々な状況を浮かび上がらせるためのリアリティーにいちばんポイントをおきました。つまり、このカットにどんな情報を入れ込むかということですね。カメラで街を点描しながらドラマが進んでいきますが、それは色々な情報を与える中で浮かび上がるものがあるだろうという計算だと思うんです。ただ、結果が決まった上で作業をしているわけではありませんから、色々な情報をリアルに描いていった結果何が浮かび上がるかというのも演出としての楽しみでしたね。

——動いている印象があるにも拘わらず止まっているシーンがありますね。演出の上では度胸がいるのではないかと思うのですが。

西久保　これも慣れというか経験ですね。長回しに慣れていない人であれば恐いことかもしれませんが、慣れると一種の快感になるんじゃないでしょうか。演出上でもつい動きをつけてしまうようなことは、意識的に避けました。

——アニメでのリアリティーとはどういうものなのでしょう？

西久保　まず、リアルというものの捉え方ですよね。実写ならリアルということではありませんし、抽象画でもリアルになりうると思うんです。僕自身はどんなキャラクターであってもリアリティーを求めてやっていけば、フィルムに浮かび上がる空気感は出ると思うんです。ですから、作品自体のリアリティーと現実に近いということは別問題だと思いますね。フィルムの中の空気感が画面から出てそれを感じてもらえば、演出としてはいちばんいいのではないかと思います。この作品を演出した段階ではいちばんそれを意識していました。

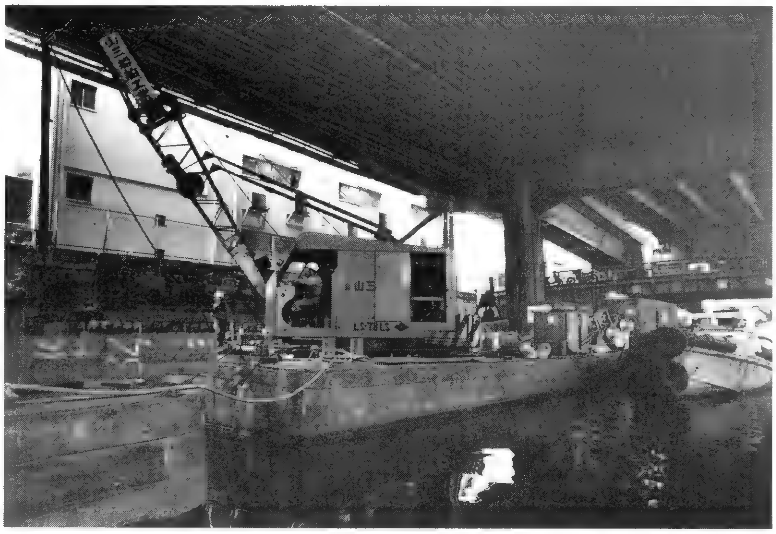
——これからも方法論としてのリアリティーを追求したものを作ってみたいと思われますか？

西久保　方法論自体についてはそれほどではありませんが、この作品が持っているようなテーマ性を持った作品をやってみたいと思っています。









PATLABOR 2

## [街の姿──「パトレイバー 2 」スチールより]

街は様々な時の中で、様々な表情を見せる。まるで生きているかのように。
数知れぬ人々の悲喜こもごもを内懐に包み込んで、
街は、喧噪という涙を流し、そして常ならず沈黙に沈む。
しかし、その足下の沈黙を、人々は気付かぬままに生きていく。
もし視線を下げ、時の流れに身を任せてじっと佇むならば、
少しずつ見えてくるに違いない。不帰の時間に洗われる街の姿が。
劇場版「パトレイバー 2 」──フィルムの中から街の喘ぎが聞こえてくる。



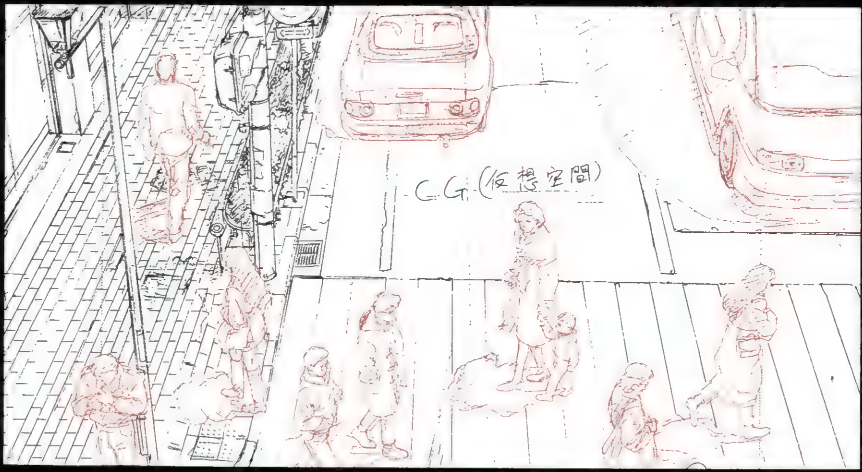

ここに紹介するのは、映画の制作に先立って樋上晴彦氏の手によって撮影されたコンセプトフォトである。押井監督は、この作品ばかりでなく、先の劇場版「パトレイバー」や「トーキングヘッド」、「ケルベロス」等多くの作品で樋上氏の写真をイメージの出発点として用いているが、実際こうして見てみると、ファインダーを通して得られる世界が肉眼のものとは随分異なることに気付く。特にその静止した画面からは、様々な時間が乱雑に同居する〝東京〟という都市空間の一種異様な緊張と弛緩が同時に伝わってくる。普段は川や堀に水が流れているということすら気付かないほど街から遊離してしまった私達の目が、ファインダーを通すことでもう一度街の中に入っていく。それはまた不思議な感覚でもある。

PATLABOR the Movie 2



## 軍事映像(仮想空間) *Virtual-space*

技術(テクノロジー)が生み出す実在しない空間
それでいて現実以上のリアリティーに溢れた仮想の空間
それらの二次映像によって、あるいは二次映像を重ねることで生まれるもうひとつの現実
日常に〈戦争〉を生み出しつづける〝軍事的な眼差〟

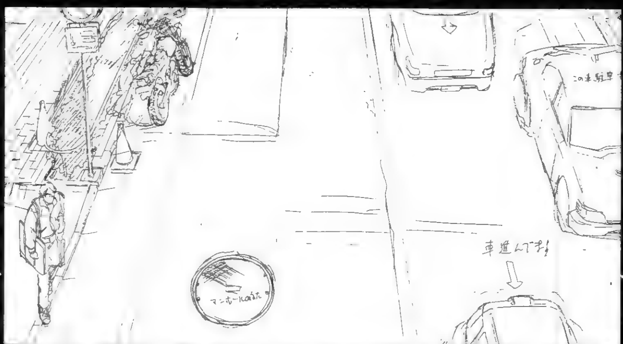



cut55　シミュレーター内の野明の視界。
人物をセルで仕上げて撮影し、これをビデオ処理でノイズの入った荒れた映像に加工した後、CGで制作した背景や車輌とビデオ合成し、再度クリアなレチクルと合成して最終的にキネコでフィルムにするという複雑な工程で出来上がったカット。
異質な映像を強引に合成することで、テストプログラムの雰囲気を狙っています。
並行して作業を進める二つの現場でパースを統一する為に描かれたレイアウトです。



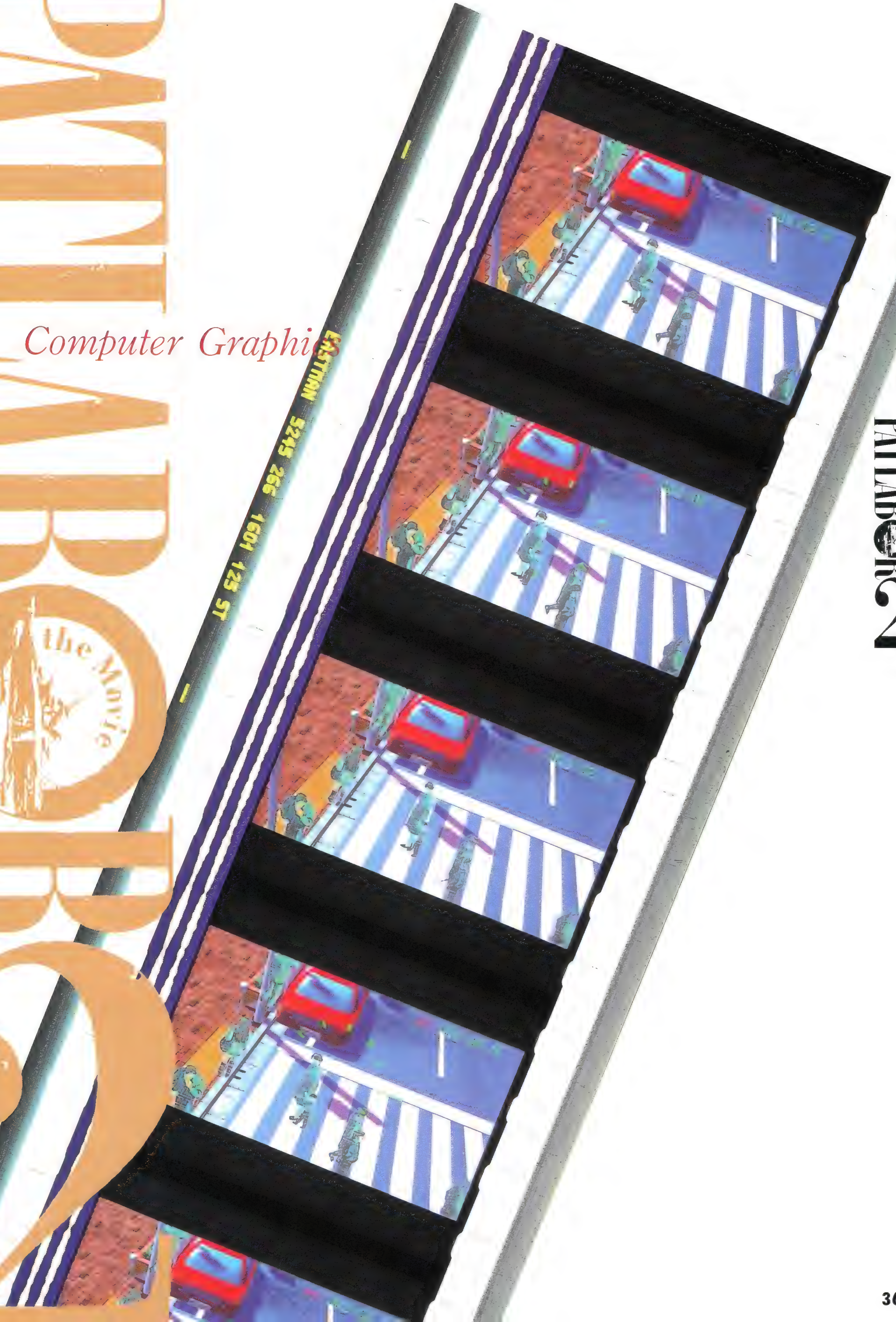

cut 63　二足歩行するレイバーの下方看視カメラの捉えた仮想空間。
大きな上下動を加味した背動風の動きはCGならではの映像です。但し、カット尻に出現する〝ネコ〟はアニメーターの手になる動画で、ビデオで走査線処理したのちに合成したもの。違和感のあることを前提にして可能となった合理的な方法です。





# PATLABOR 2

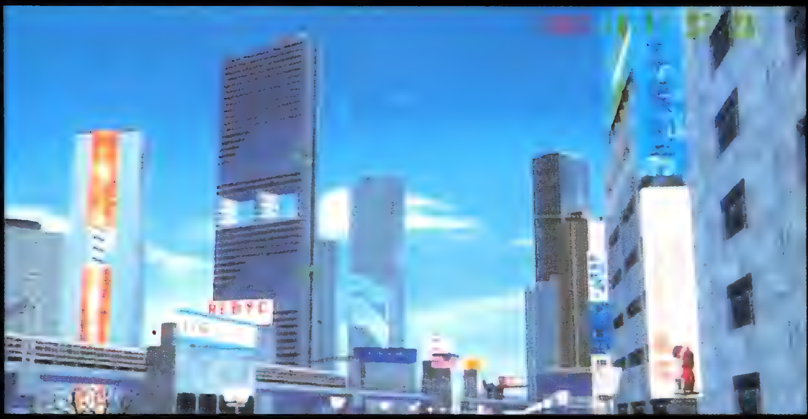
## *Computer Graphics*



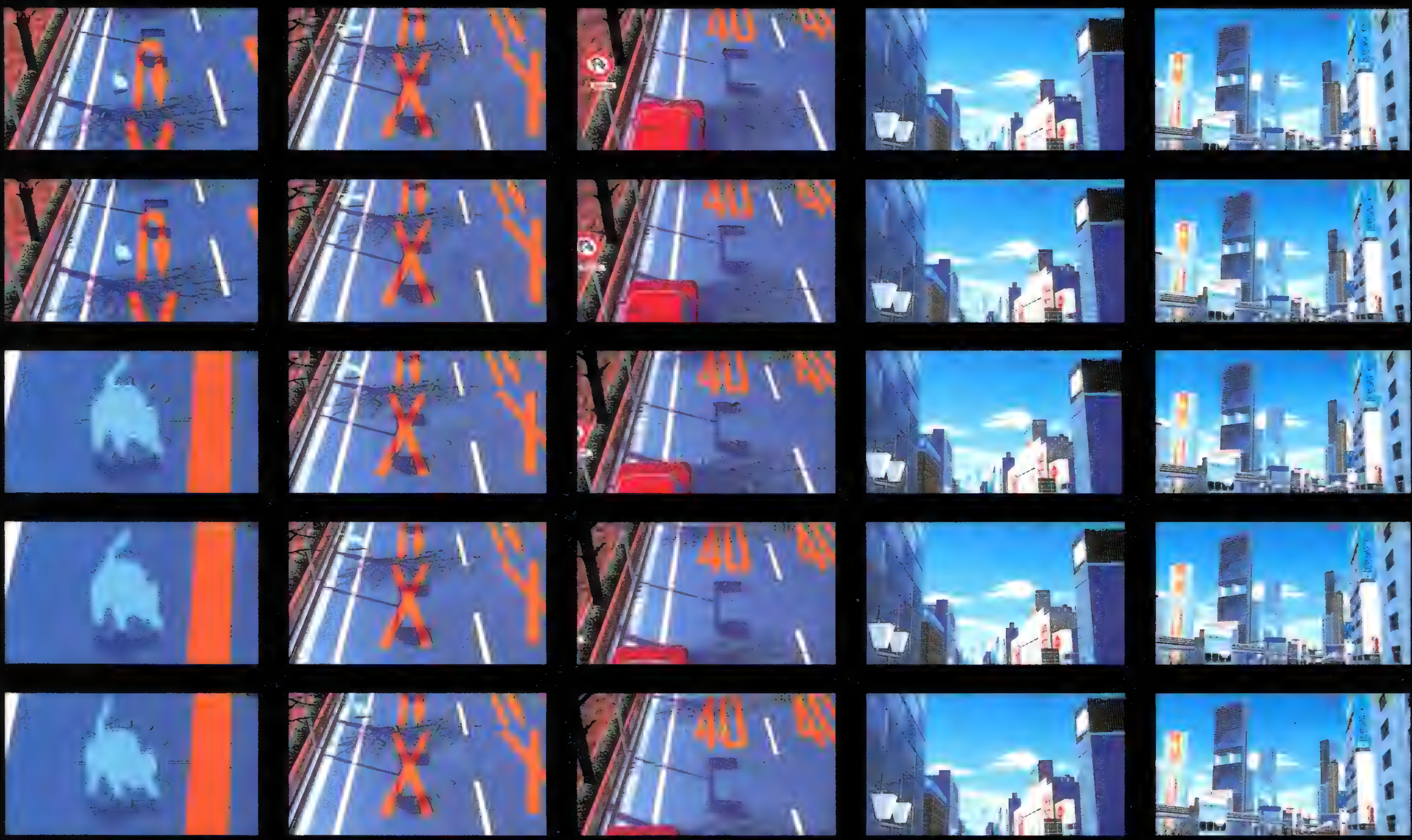

PATLABOR 2

## インターフェスとしてのリアリティ

画像の革命CGは、いまや映像の世界においてまさに普遍的な存在になろうとしている。それはごく普通の生活空間でさえも例外ではない。極めて初歩的なものから高度なものまで、様々な種類のCGが私達の実生活に取り込まれ、知らない内にありふれた光景の一部を形作るようになってきているのである。そこで見られるCGの役割は主に情報のシンボライズである。数多くの情報の中からある一定のルールに従って取捨選択されたものを視覚的なシンボルとして表示する。これは確かに最低限の情況把握や理解には有効な方法と言えよう。しかしそれはあくまで画一的理解でしかない。同時にその世界は結局は加工された、つまり狭い窓を通して見たものでしかないのだ。それ故にそこに現実は存在しない。そしてその恐怖をこの映画は冷たく伝える。

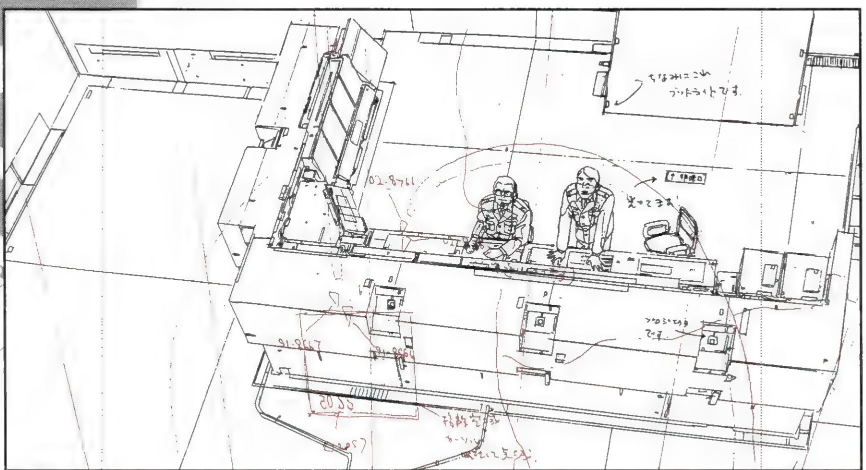




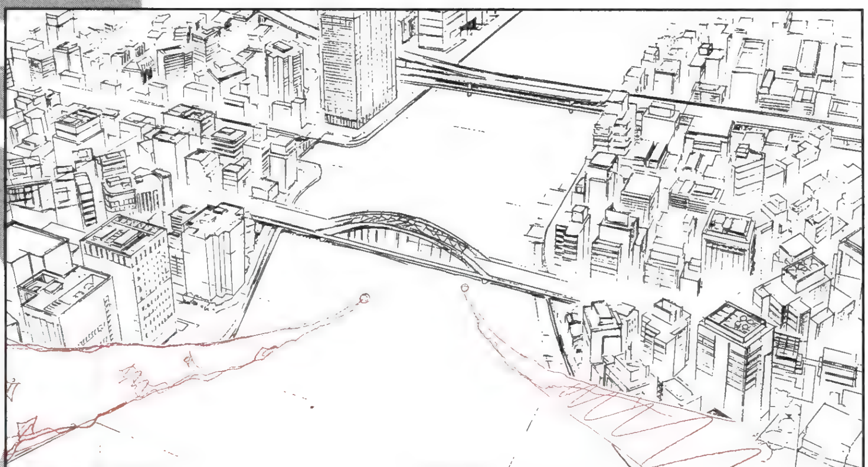




cut 12　軍用レイバーのセンサーが捉えたポルポト(！)の兵士たち。地形や樹木の形態はレイアウトから起こし、兵士はコンピューターでモデリングして動きをつけたもの。手前から奥へ繰り返されるスキャニングなど、ほぼ始めにイメージした通りに仕上がったものの、異常に時間のかかったカットでもあります。
兵士や装甲車を作画で合成することも検討しましたが、野明のシミュレーターの視界との違いを演出する為には、どうしてもCGで制作する必要がありました。
人物のカラーリングなどは、シミュレーターや松井の暗視双眼鏡の視界と合わせてあります。



cut 239　防空司令所の戦術ディスプレイは、イーグルのHUDやしのぶの車のFWDの拡大バージョンであり、現実に重ね合わされた二次映像（現実）のバリエーションです。
アニメ画面との違和感を出すため、微妙にフォーカスをズラしてオプチカル合成したカットもあります。この種のカットもパースを合わせるために、全てレイアウトからパースを起こして作業しています。



cut 569　ただの隅田川の空撮フィルムに、攻撃ヘリのガナーのサイトを合成するだけで、たちまち<軍事映像>となる典型。軍事映像と名付けたカットの殆ど全てが主観カットであり、劇中の誰かの見た目であることの意味がここにあります。
ガナーの目に映るデータの変化は、撮影時に使用したタイムシートからタイミングを拾ってシンクロさせてありますが、このあたりはアニメの演出の得意技。(但し、CGの担当者は大変な苦労をしたようですが…)

PATLABOR 2

## モニターの中に虚構の戦争を描く

——今回の映画では冒頭の戦闘シーンと続くヴァーチャルのところ、それにベイブリッジ攻撃のシーンなどでCGが使われてましたね。

田中　ええ、押井さんがよく言われている〝モニターの中の画像〟はCGで作りました。それも、基本的にはTVサイズで作って、上下をカットしてビスタに合わせたんです。

——TVサイズでですか。

田中　ええ、そのほうがモニターの感じになるということで。

——技術的な話になりますが、今回使われたのはどんな機械ですか。

田中　一応ほとんどの機械はシリコングラフィックスのアイリス4D－35というグラフィック機能に秀れたグラフィック・インターフェスです。まあ、ちょっと前までミニコンと言われていたものの子供に当たるワークステーションで、主に技術系の開発やCADに使われている機械ですが、あとクリムゾンというより新しい機械も使いました。

——実はCGに関してはいくつかの過程を見せていただいたのですが、最初の頃のは随分鮮明でしたよね。

田中　あれは、最初から荒れた画像を作るのではなく、先ず普通にTVサイズの640×480というピクセル数の画面でクリアな映像を作って、それを一度ビデオ編集し、そこにノイズや走査線などのエフェクトをかけて荒らした上でキネコでフィルムに起こすという方法を取ったからなんです。実際の映像もそうですよね。最初はクリアな画像なんだけれども、伝送手段を経る内にノイズとかが乗ってきて、結局は荒れた画像になってしまう。それをシミュレートした訳です。だから、エフェクトがかかればかかるほど画像も荒れてきたのです。ここにはFMレコーダーという高解像度の機械もありますが、それを使ったのは3～4カットぐらいだったでしょうか。確か、ミサイルのシーカー映像が橋に寄って行くところと夜景の部分。あと雲が奥から手前にくるカットですか。

——画面を荒らす作業はコンピューター上で行ったのですか。

田中　いえ、アナログ処理でやりました。そちらの方がCGでやるより臨場感が出るということで。

——でもその方が作業的には大変ですよね。

田中　そうですね。例えば映画の中で画像をデジタル処理するシーンがありましたよね。F16をどんどん拡大していくところですけど、あそこは最初こちらで作った映像を編集で処理するという方法を採ってもらったんです。でも逆に結構大変だったみたいですね。カーソルを動かしていくところとか、特に。

——レイバーのようなものを動かすのは難しかったですか。

田中　今回はレイバーを動かす前に簡単な外形をモデリングして動きのパターンだけ作っておいたんです。

——でもモデリングをして動かすだけでも大変だったのでは。

田中　いえ、そうでもないです。ひとつ基本のパターンを作っておけば、あとはバリエーションでいくつか作れますから。で、そのモデリングの段階で押井さんに動きをチェックしてもらい、それからレンダリングをし、アウトラインを取って2DCGにしたんです。ただ、中には実際には使われなかった動きもありますが。

——ミサイルのシーカー映像などは、やはり湾岸戦争の時のものを参考にされたのですか。

田中　最初はニュース映像を見てやってたんですけど、作っている内にNHK特集で本物の湾岸戦争の映像が紹介されまして。それがかなり違ってたんですよね。表示の方法とか。それで慌てて直したりもしました。

——F15のHUD（ヘッドアップディスプレイ）なんかは想像に頼るしかなかったのでは。

田中　一応集められるだけの資料は集めました。あと、本物を見たことがある人に見てもらったり。それで、まず問題はないだろう、というおスミつきをもらってから作りました。

——他に今回のCGで特徴的なところはありますか。

田中　バーチャルのシーンや橋のところのCGは、一度美術の人に背景を描いてもらっているんです。一応影を入れてもらったり、BOOKなんかも描いてもらったり。それをこちらで取り込んで、立体的に配置してからカメラ・ワークに従って動かしたんです。

——ということは、最初から3Dで作った訳ではなくて——。

田中　いや、3Dでは作っているんですけど、その質感を普通の美術に近いものにしようということで、わざわざ描いたものを取り込んだんです。〝筆のタッチが欲しかった〟ということなんですよ。どうしても、CGとなると違和感が出ることが多いですから。

——でも、今回の作品ではあえてモニターっぽくCGを加工したりして、逆にCGらしさを強調している部分もありましたよね。

田中　基本的にはこの作品世界の中で実際にCGが使われている部分をCGで表現するというのがありましたから。そういう無機質な絵を描くにはやはり手描きよりもCGの方が良いだろうという考えが押井さんの中にあったみたいです。最初にCGを用いるというアプローチを思いつかれたのはそこの部分だったと思います。これまでのアニメだったら、そういうところもセルで描いたり、インレタやリスマスクを使ったりしてましたが、それだとどうしても絵になってしまうんですよね。そういう絵にはしたくなかったんです。あと押井さんは、わざわざアニメーターに描かせるのも可哀いそうだと言ってましたが。結果的には、やっぱり印象も違いましたし、効果はあったんじゃないでしょうか。でもたぶんこういう形でCGの質感を能動的に使った、と言うか、確信犯として使ったのは押井さんが初めてなんじゃないですか。

——今回、最終的にCGパートはどれくらいになったんですか。

田中　66カット、約7分です。

——特に印象に残っているのは。

田中　最初のところですか。あそこは敵の姿はCGだけなんですよね。このあたりはまさに押井さんの術中にハマッているなって思いました。それこそ今回のテーマにもなりますが、モニターの中の戦争、つまり虚構の戦争ということに。

**モニターの中の戦争——**
**インターフェスを通してしか**
**外界と接することのできない現代**
**ディジタルで作られた映像は**
**もう一つの真実を形作る**

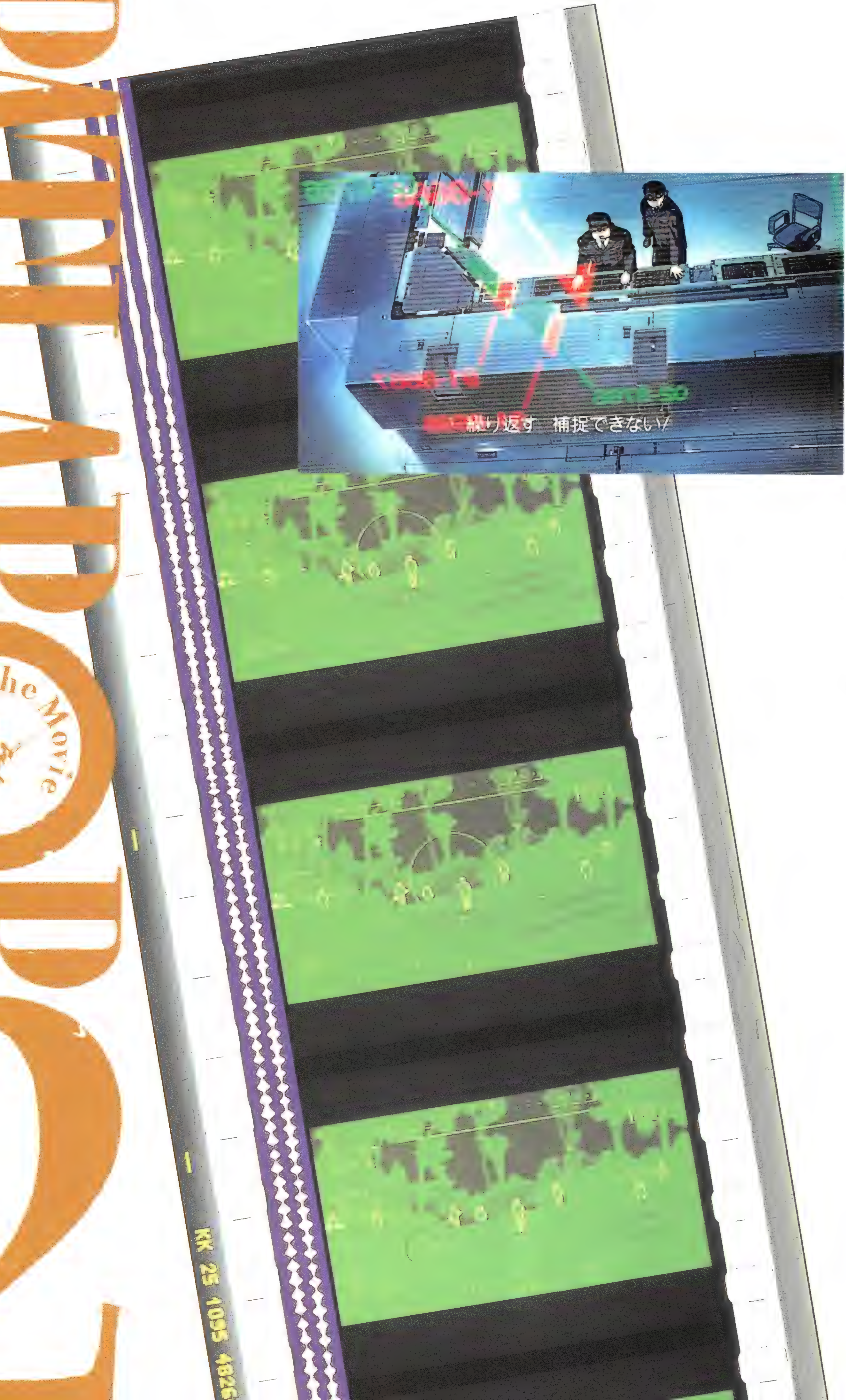
STAFF INTERVIEW

# 田中誠一

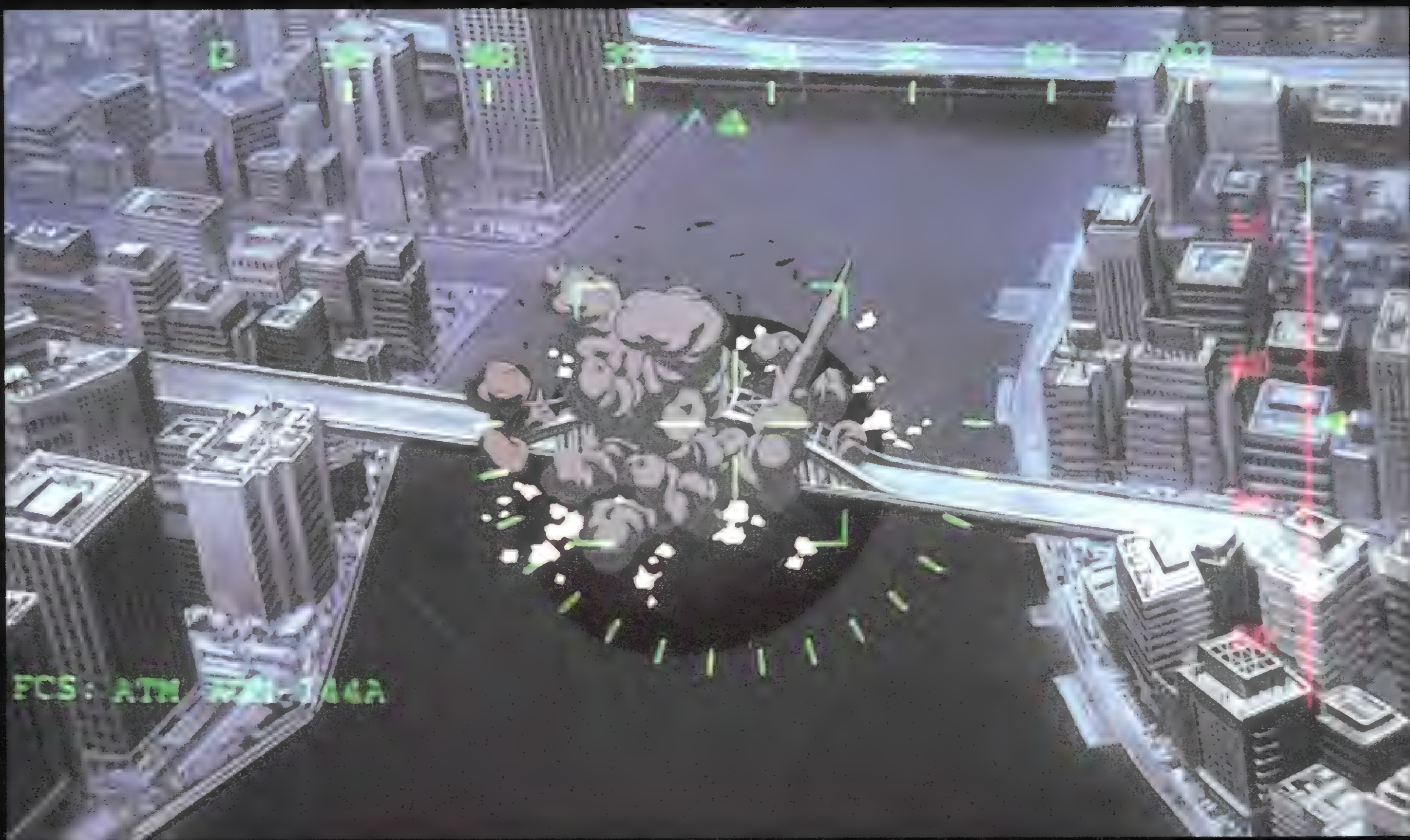
Seiichi Tanaka

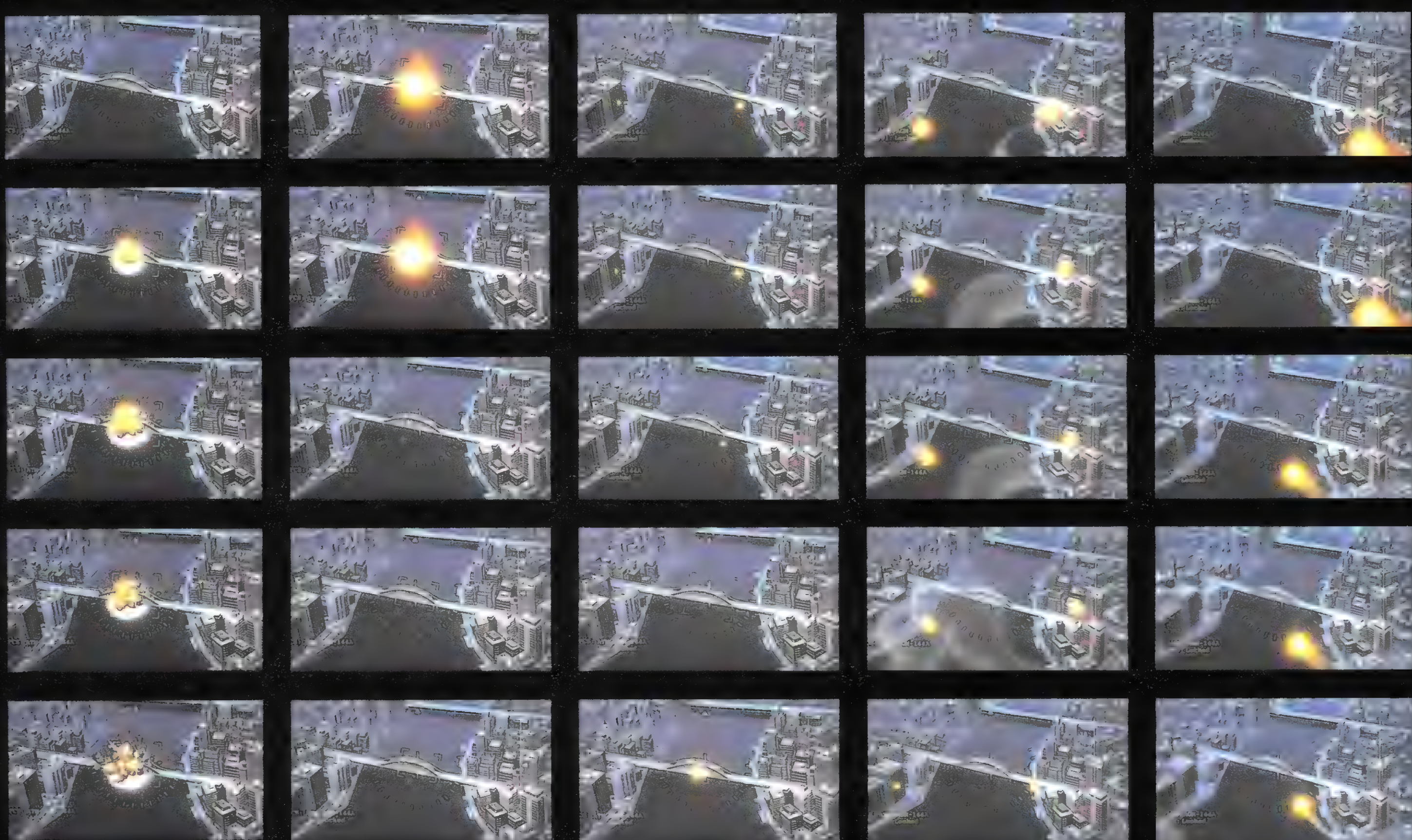
［CGディレクター］

# PATLABOR 2



# *Computer Graphics*



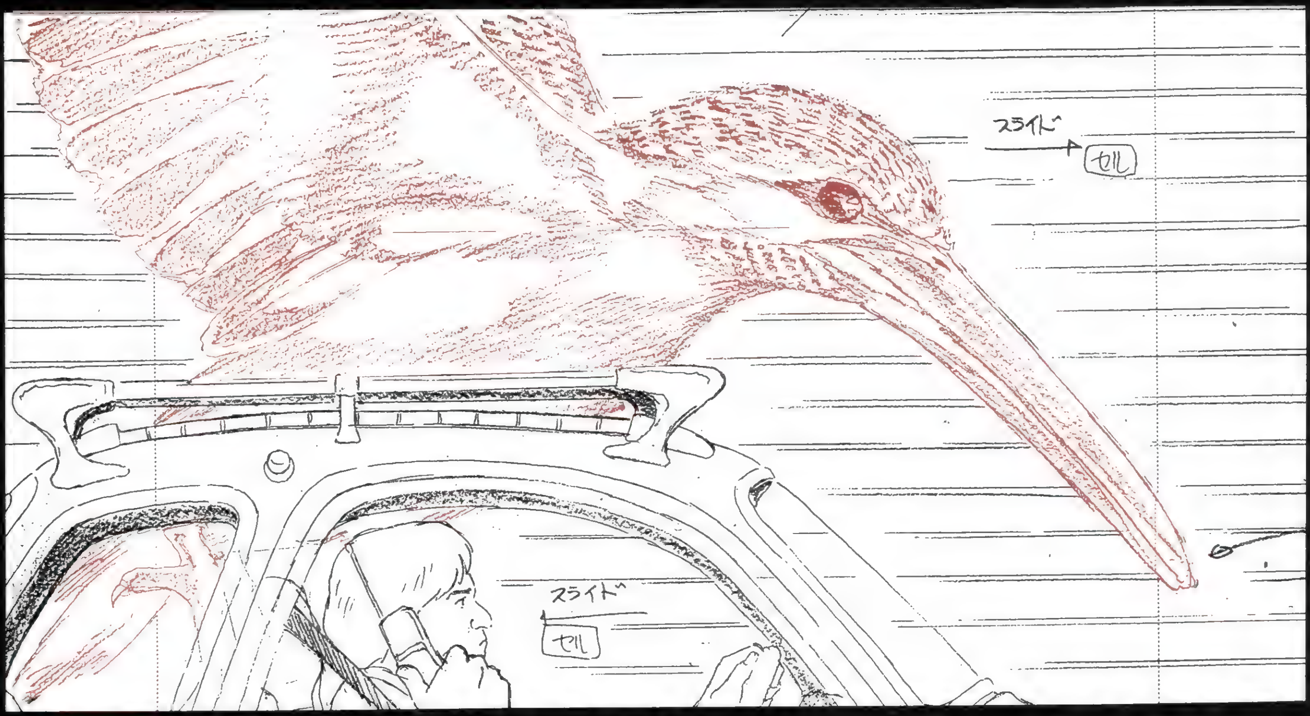



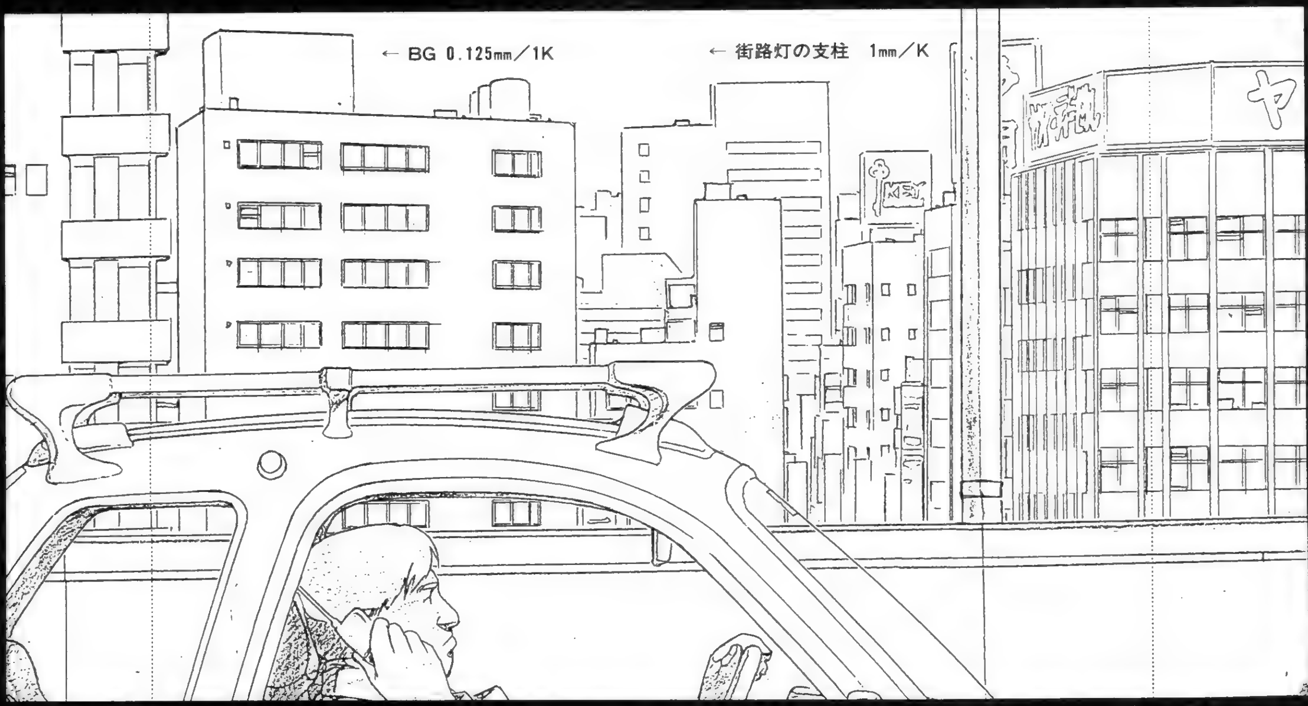
# PATLABOR 2 the Movie



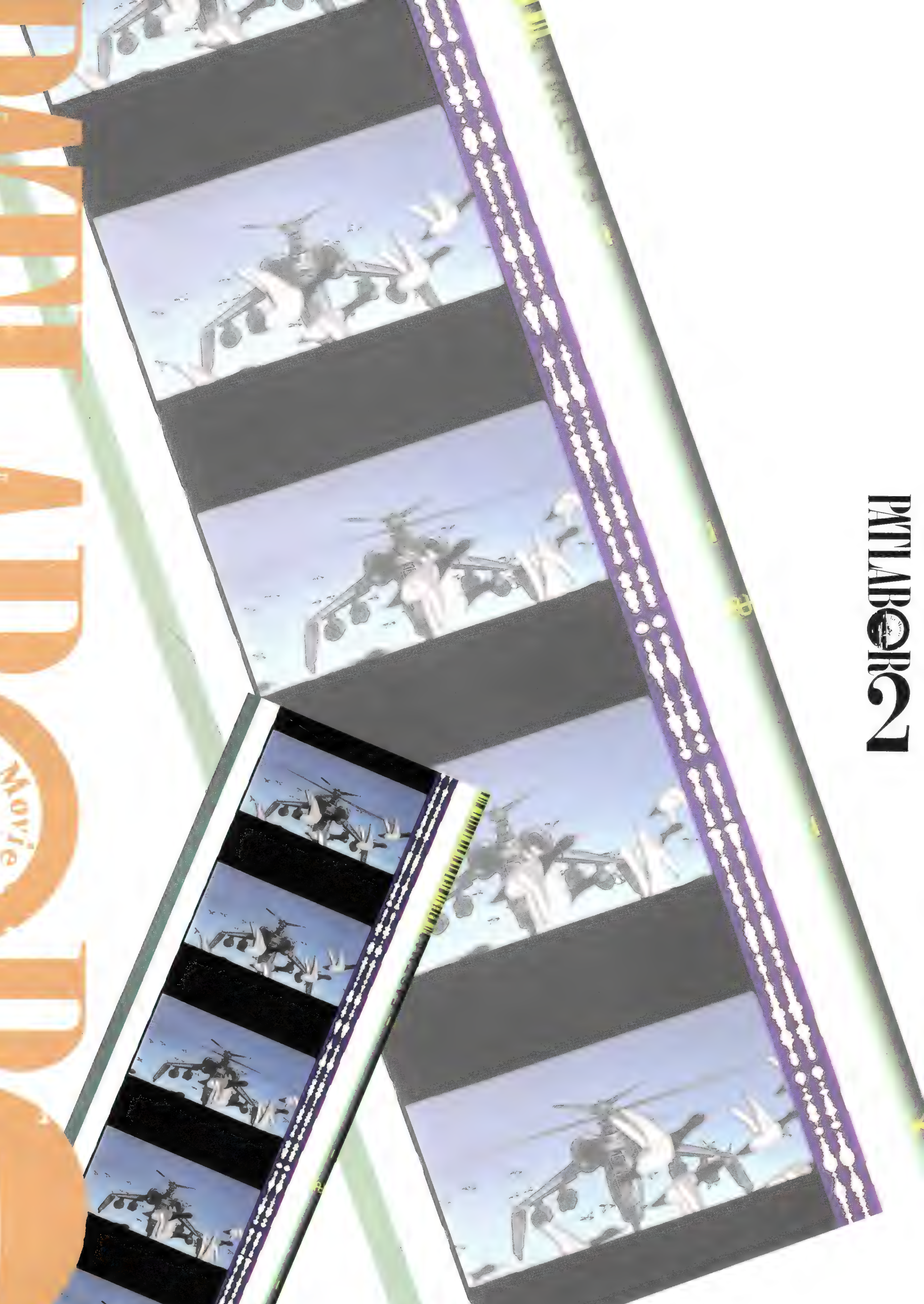
## 鳥 *The Birds*

なんのためにそんな鳥を飛ばすのか?
鳥など飛ばなくともそこに空があるように、
世界は人間の物語などなくても確固として存在します。
映画もまた＜物語＞などなくとも、
すでにそこに存在している筈です。


スライド
セル
スライド
セル


← BG 0.125mm／1K
← 街路灯の支柱 1mm／K
ヤ

PATLABOR 2 the Movie

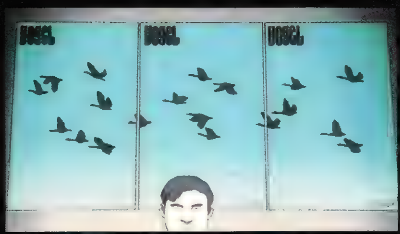


PATLABOR 2

# [鳥のいる風景——〈物語〉をOUTRENGEする]







一篇の映画を構成するカットの中には、ストーリーの展開に全く貢献しないカットも必要です。それどころか、敢えて言うなら「物語そのものを疎外し、異化するための意味不明なカットやシークエンスや設定」もまた必要となります。

全てのカットが〈物語〉を構成する部品として必要十分にその機能を果たし、かつ緊密な計算のもとに並べられているとすれば、それは演出家にとって理想といえるフイルムかもしれませんが、映画を構成するあらゆる要素が、ただ物語を実現するためだけに機能するのであれば、映画は所詮「物語の器」であるに過ぎないことになります。

実際には映画は見られることで様様な解釈を生み、演出家の思惑を越えた〈映画〉として体験されます。そしてそれこそが〈映画〉という自由で若い形式の特筆すべき長所であり、そして可能性でもあるのです。映画の演出という作業を、その最も本質的な部分まで射程に入れて考えるならば、こうした演出の限界はそのまま演出の可能性でもあります。

映画は一般にどんな単純な作品でもこの種の読み替えの余地を残すものであり、量産による作品構造の純化や撮影時の偶然、俳優との出会いなど〈偶然〉の介入によって、アクション映画が奇妙に普遍的な世界観を実現するような、そんな幸福な瞬間に出会うことがあります。一方でアニメは一般に実写作品に較べて情報量が圧倒的に少なく、(それゆえに表現や構造をコントロールしやすいというメリットもあるのですが)この種の〈偶然〉と遭遇することは稀です。量産されるTVシリーズに較べて、謂わば一回勝負である映画作品の場合は特に〈偶然〉を孕みにくく、これがアニメ作品が同じ映画の構造を持ちながら「所詮は漫画」であり「底が浅い」という印象をもたらす原因のひとつともなっています。

実写作品がカットそれ自体の持つ情報量（意図せざるものも含む）によって、易々と実現してみせながら、アニメ作品では常に欠落しているもの、それが世界観の基盤でありバックグラウンドでもある〝世界の奥行〟です。現実の世界がそうであるように、映画の現実（世界）にも必要十分以外の要素、不確定な情報＝ノイズが必要なのです。そしてこのノイズこそが「意図したものしか描けない」アニメのもっとも苦手な描写であることは明らかです。アニメ作品の映像は原理的に二次映像そのものであり、現実を機械的に写し取る実写映像に較べて初めから抽象度が高く、明確な意図と方法なしには現実に繋ぎ止めておくことの困難な〝記号〟に過ぎません。ことが単に情報量の問題だけでないことは、情報量そのものをいくら上げても、それが意図された情報に過ぎないという限界からも明らかであり、作画された映像はどこまでいっても〝ノイズ〟を発生させることはできません。

アニメが、アニメであることの限界を抱えつつ、世界の奥行を実現して〈映画〉に到達する方法とは何か？

その試みが（鳥のいる風景）です。

「P2」に登場する鳥たちにはどのような象徴的な意味もありません。強いて言うならば、それはこの作品で描かれた「世界」と「物語」に混入されたノイズであり、記号の体系を掻き乱すための異質な記号そのものに他なりません。本篇の外側にあって物語をアウトレンジし、作品を自律的に完結させようと目論む演出家の意図を長距離から射程に入れ、射程に入れるそのことだけで脅威となる厄介な長距離砲。

それがつまり、〝鳥〟なのです。

鳥をあちこちに出没させる作業にとって、レイアウトという工程が格好であることは言うまでもありません。

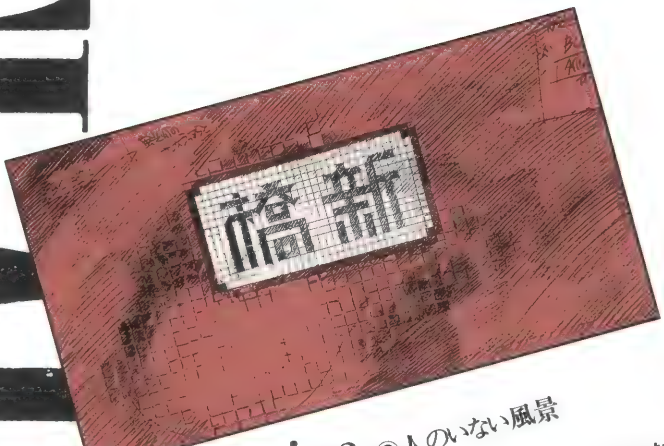



*The Birds*
*don't look anything.....*





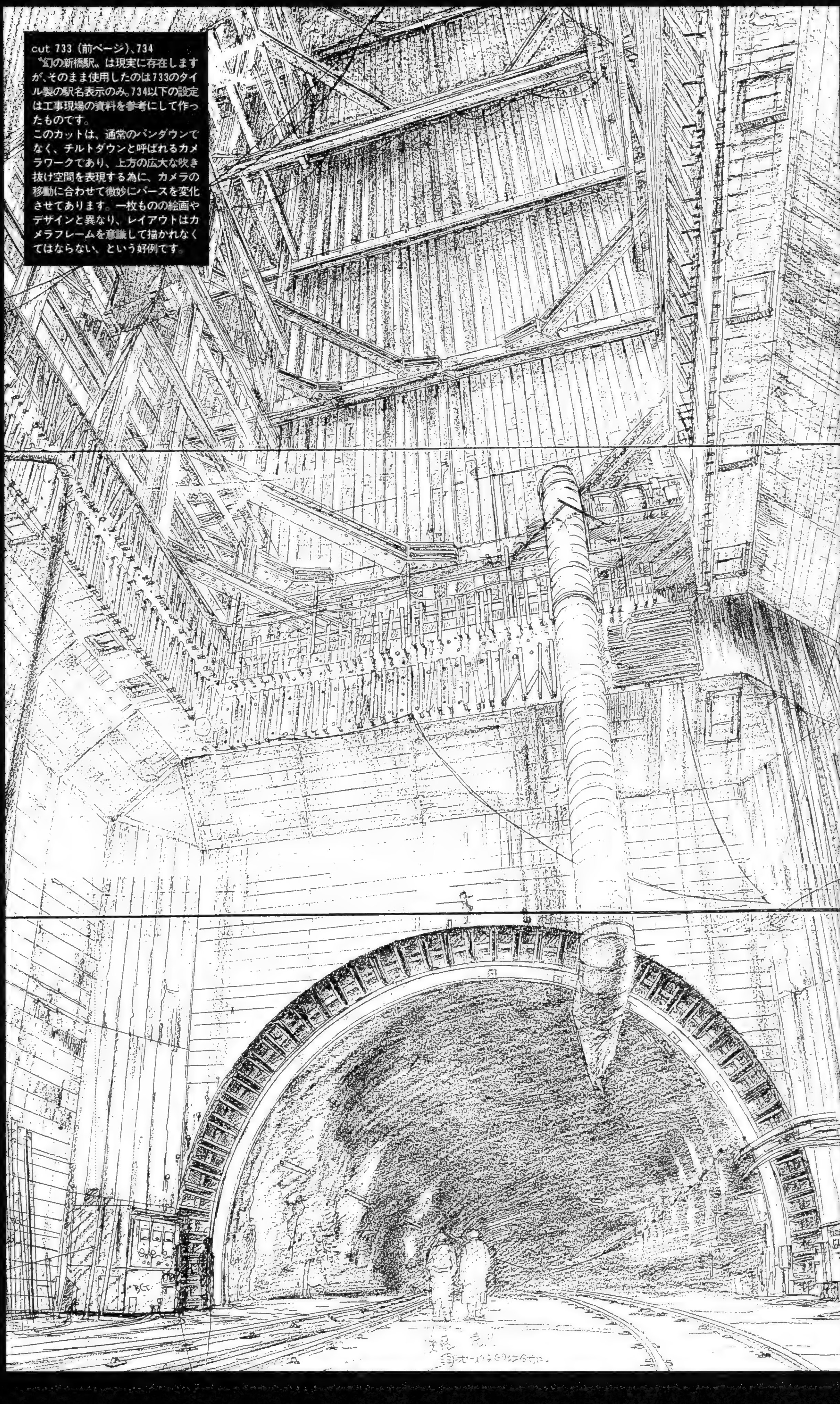
PATLABOR 2 the Movie




## 廃墟 *Ruins* ◉人のいない風景

廃墟に流れる三つの時間
かくあったという過去、いまこのようにある現在、やがてこうなるであろう未来
近未来という方便によって現在を語り
過去の情景の彼方に未来をうかがう
架空の世界に重層的な〈時間〉を持ち込む構図—それが[廃墟]です

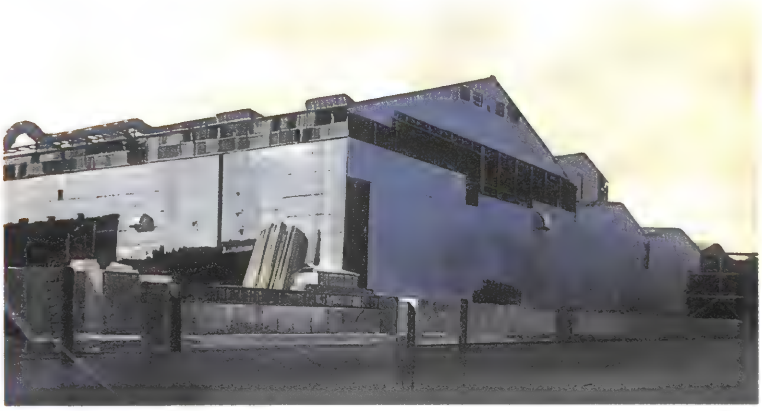




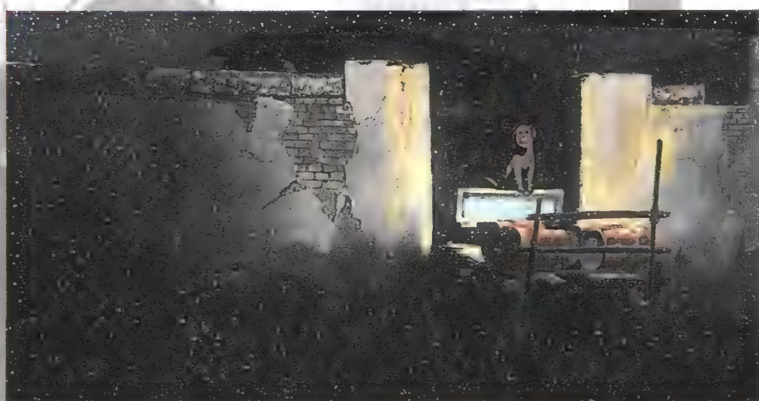
cut 733（前ページ）、734
〝幻の新橋駅〟は現実に存在しますが、そのまま使用したのは733のタイル製の駅名表示のみ。734以下の設定は工事現場の資料を参考にして作ったものです。
このカットは、通常のパンダウンでなく、チルトダウンと呼ばれるカメラワークであり、上方の広大な吹き抜け空間を表現する為に、カメラの移動に合わせて微妙にパースを変化させてあります。一枚ものの絵画やデザインと異なり、レイアウトはカメラフレームを意識して描かれなくてはならない、という好例です。

PATLABOR the Movie 2

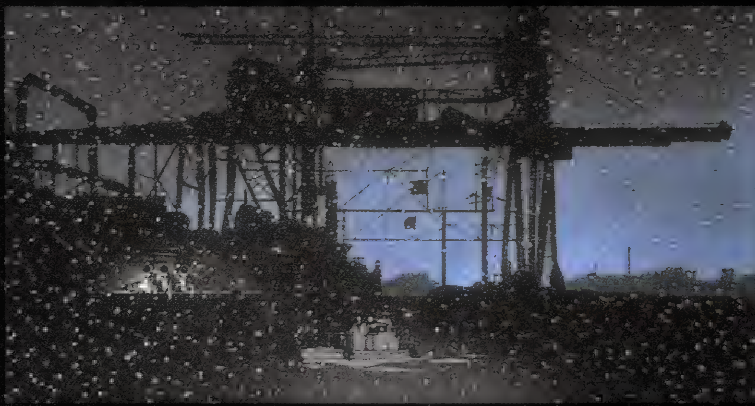




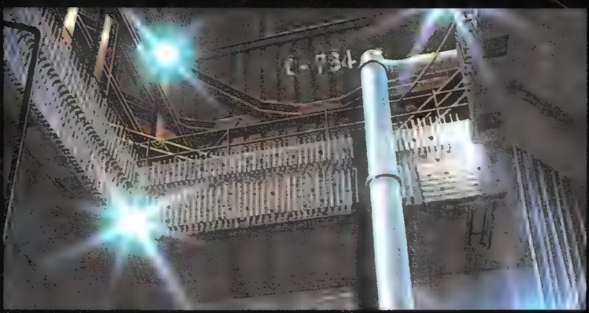


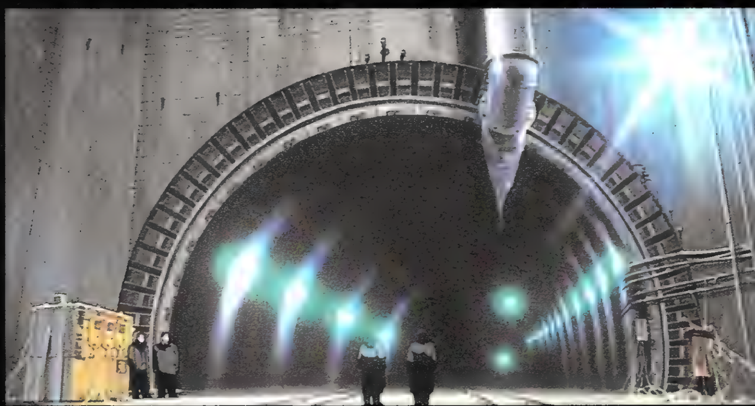


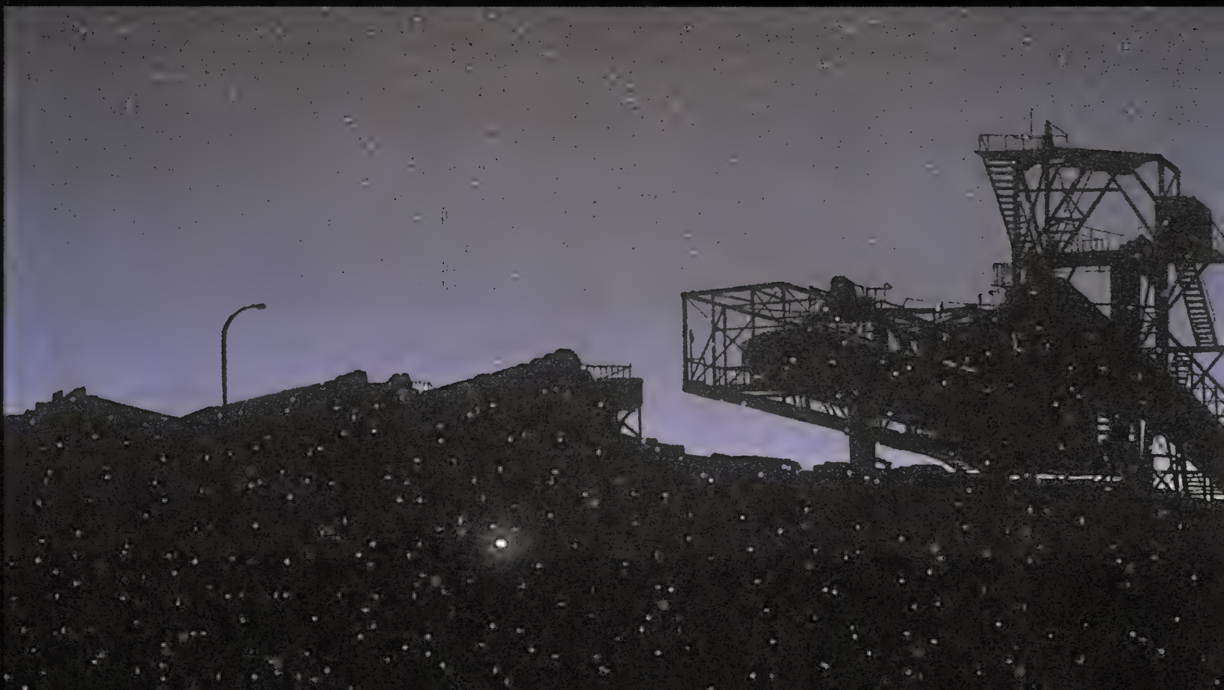




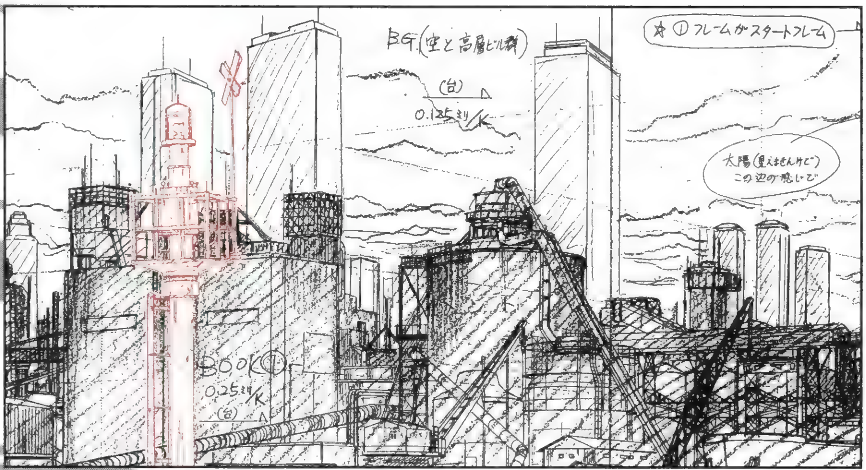
**それは墓標でもない—**
街は時として一塊の彫刻になる。オブジェ…、しかし多くの人はその存在に気づかない。そこで夢想は朽ち果て、幻想のみが無意味に蓄積されようとも、佇む人とてなく、時の非情な側面だけが刻まれていく—。この映画を観ていると、ただ自壊するためだけに構築を続ける都市の姿に、戦争という行為から逃れられない人間の姿を重ねずにはいられない。恐らく、柘植の眼に映った東京の街は、ジャングルに佇む石柱が見た柘植達の姿と同じようなものだったのだろう。だが、そうした人間達の行いを果たして愚行と呼ぶことが出来るだろうか。崩壊するためだけに存在する、そのことにすら気づかない人間の姿は、愚行にさえなっていないのかもしれない。



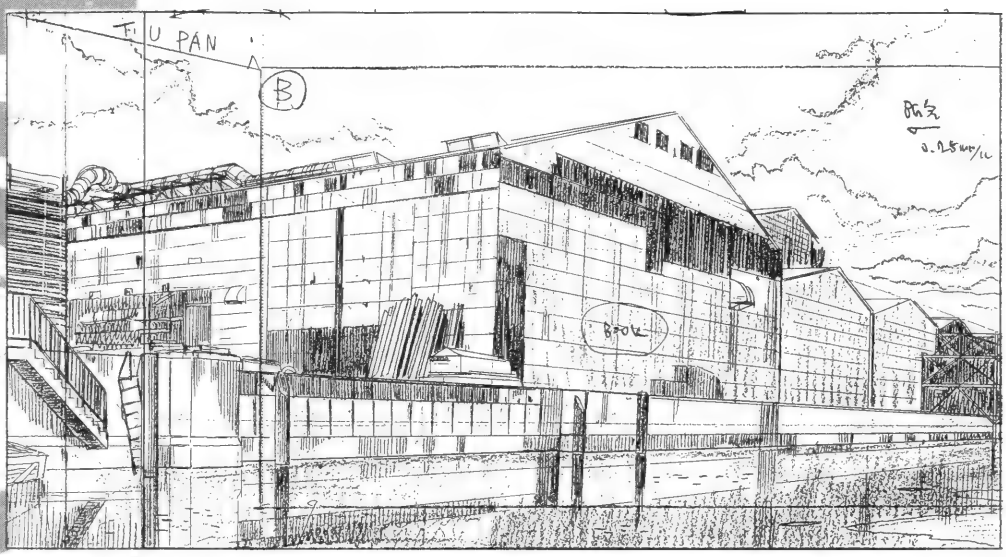





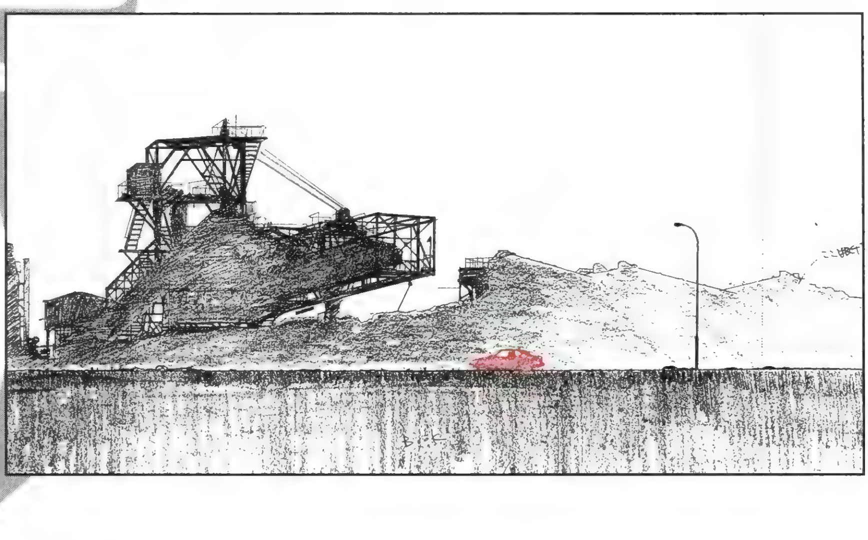
この映画の中で、街は、時の流れの中に沈んでいった無数の幻想を沈黙の内に語っているように見える。誰もそれに耳を傾けようとはしない。しかしそれでも語り続けずにいられない。その深い絶望が染みいるように伝わってくる。でも、もしかしたらそれは単に観るものの心を映しているだけなのかもしれない。なぜなら、ここに呈示されている街の姿は、飽くまでファインダーというインターフェスを介して作られた意図的なものだからである。




cut 302　ロケハンの写真から形を起こしたコンビナートを前景として、現実には存在しない超高層を遠景として配したもの。現実と虚構、存在感に満ちた過去と蜃気楼のような未来が対照的に配置された構図は、「P1」以来の基本的な構図でもあります。異なる世界の異質な存在感を同一画面で強引に見せる―この種の演出に密マルチほど有効なカメラワークはありませんが、可能な限り遅く設定した移動スピードは撮影に大きな負担をかけることにもなります。




cut 309　羽田附近の水路に面した廃工場。
こういった<実景>風の画面の存在感は、実は現実をその目で見ることの経験よりも、写真のもつ独特のリアリティに負うところが大きく、取材段階で成否が決まるといっても過言ではありません。ロケハン時のレンズの選択を含めたカメラアイが重要です。技術的に自信のない場合は、信頼できるカメラマンを獲得する努力も必要。写真の印象に振り回されぬよう撮影は必ずモノクロで行なうこと。色彩をコントロールする意味でも、〝色は記憶と思い込み〟が原則です。
余談ながら、この廃工場はアクション映画の撮影のメッカでもあります。



cut 458　これも昼間ロケした風景を雪の降る夜に読み替えたもの。
時刻や天候を操作しながら風景を眺めるのは、演出家の妄想のテクニックの基本であり、それ自体きわめて映画的な行為です。そしてまたこういった画面操作こそアニメの得意技でもあります。
横一線の大ロング。雪の効果をあげるべく埠頭を含めて全て黒一色のシルエット。こういったシンプルな構図は劇場の大画面で、そしてビスタでこそ有効な構図です。

# STAFF INTERVIEW 【美術監督】 *Hiromasa Ogura* 小倉宏昌

**フィルムの中から
背景の息遣いが聞こえる
美術の存在感が
映像世界を支える—
美術は「パトレイバー２」の
もう一人の主役**

## 作品世界に奥行きを与えたい

——小倉さんというと、やはり前作の劇場版の美術が印象に残っているのですが。

小倉　後で見ると、ちょっと弱いかな、という気がするんだけど。

——弱いといいますと。

小倉　前作は季節が夏だったんで、日差しの強さを出すために影を落としてみたんだけれど、でも逆に光のあたっている部分の色が単調になってしまって、古びた町並みの雰囲気が足りなくなってしまったかなと思ってるんです。最後の方舟崩壊のシーンなんかは、暗いということもあって、まあ、ある程度量感が出たかな、とは思いますが。

——ちなみに、1作目の時に押井さんから出された要求というのは。

小倉　タルコフスキーの「ストーカー」だと言ってましたけど、必ずしも具体的ではなかったですね。"迷宮物件"で初めて押井さんの美術をやったのですが、その時も、2時間も3時間も話したのに結局なに言ってるのか分からなかったですから。でも、後で考えてみると、劇場版の1作目と同じだったんですよ、押井さんが求めていたのは。つまり、いわゆる映画的な表現なんですよね。現実感もそうですし、空間と質感を大事にするという。

——それは今回の映画でも同じでしたか。

小倉　押井さんはどう考えていたか分かりませんが、僕は基本的には同じだったと思います。

——特に今回はカメラアングルにこだわってましたよね。その辺りは大変だったんじゃないですか。

小倉　いや、カメラは基本的にはレイアウトの問題ですから。

——美術の基本線なんかは、前作を意識されたんですか。

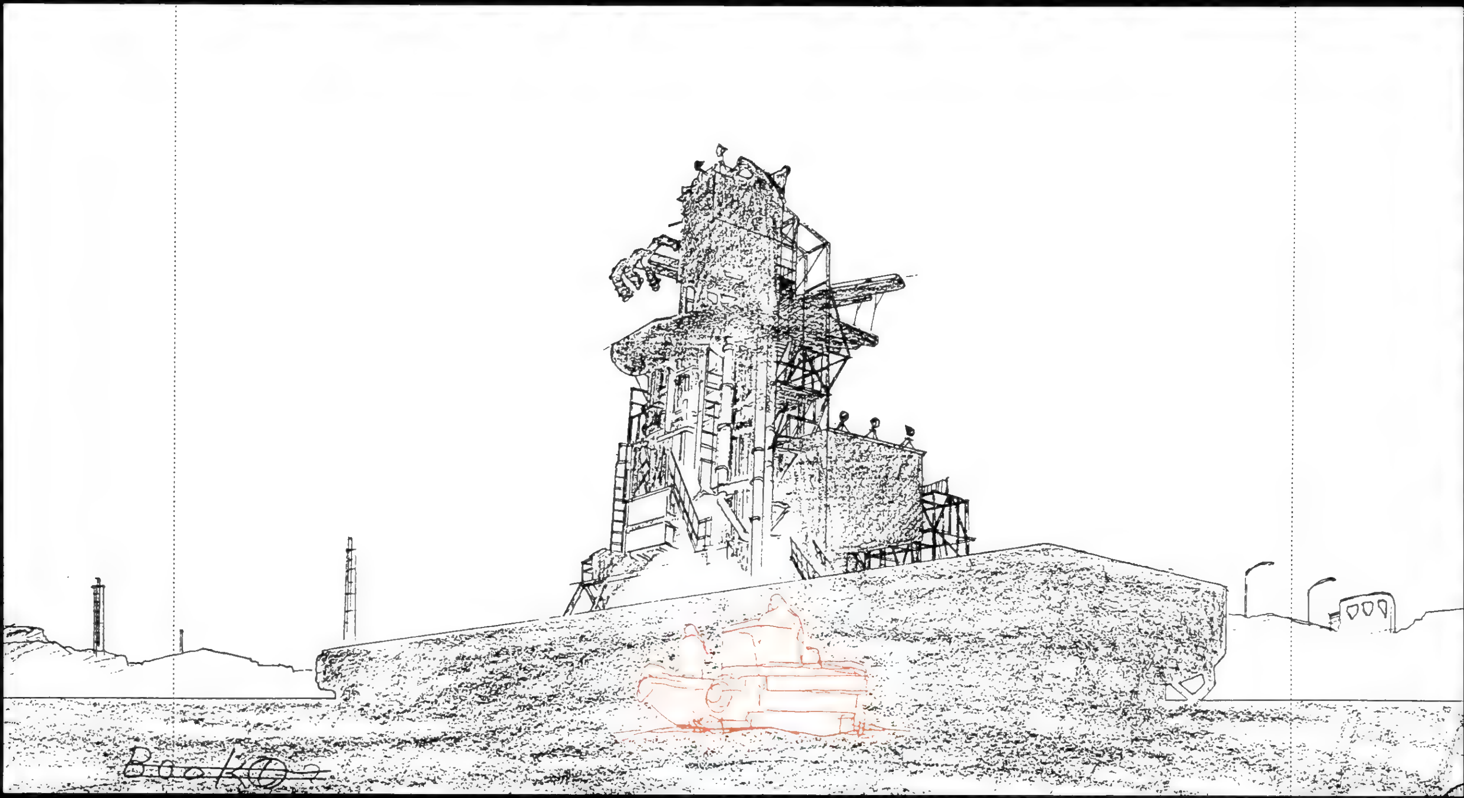
小倉　あんまりその辺りは考えなかったですね。まして、"1"は季節も夏だったけど、今回は冬で雪などもふっていて、全然別の世界、舞台ということで考えてましたから。

——今回は、ジャングルで始まって、突然東京に舞台が移りますが、その辺りで、あえて雰囲気に変化をつけようとはされましたか。

小倉　ジャングルに関して言えば、見るのは観客だけなんですよね。登場人物は、柘植を除いて誰も見ないんです。だから、押井さんも言ってたんですけど、イメージ的というか日本ではない全然別の場所を念頭において描いたんです。でも、基本的にはカンボジアなんですよ、石仏などは。あの辺りは、本を参考にして武重という人間が描いてますが。それで、空なんかも意識的に飛ばしてみてもらったり。

——今回の背景は建物が多かったですよね。それもヘリコプターから見た俯瞰とか。あれは、物理的にも大変だったんじゃないですか。

小倉　目茶苦茶大変でした。それもただ作業的にだけではなくて、例え



cut 464,466（次ページ）ナイトシーンはシルエットを含む暗部の操作が容易なので、現実の設定を抵抗感なくファンタジックな情景に読み替えることができます。但しシルエットを多用すると画面上のバランスがタイトになるので、レイアウトマンや美術監督のセンスが問われることにもなります。
このシークエンスにシルエットを多用したのは、しのぶの心情に即して背景（現実）を遠景に後退させるためであり、シルエット部分に重なる雪が暗部を均等化する効果も同時に狙っています。

ばビルが箱のように見えたりしないようにとか、そういったところにも。

―それに、消失点が画面の中にくる構図が多かったですよね。

小倉　そうですけど、でも劇場やるときは、出来るだけ奥行きとか空間を表現した方がいいと思うんです。それも、特にこの作品のようにカメラが街中に入っていくと、色彩的にはモノトーンになってきますよね。そうなると、色による空間の変化をつけにくくなるので、よけい建物などのパースで奥行きを出して行かなければならなくなるんです。

―隊長室のシーンも全体的にモノトーンが支配的でしたが。

小倉　あそこは、最初に押井さんが〝何かいい方法はないか〟と言い出して…。蛍光灯に照らされた青白い色をそのままでキャラに色を載せるとどうしても軽くなってしまうんです。セルカラーにもそう種類があるわけではないし。で、それなら全体をモノトーンにしてしまおうと。その上でカラーインクをブラシで吹いたものを被せて…。ただ、あそこはフィルターもかかってるし、映り込みもあるし、撮影さんは大変だったんじゃないですか。

―映り込みの部分は描き方も変えたりされたんですか。

小倉　映り込みはテストしたんじゃなかったかな。それで全体を普通に映り込みの部分は別にコントラストを上げて描いて、それをやや弱めにダブラしてます。

―劇場とビデオで色の使い方に違いはあるのですか。

小倉　ビデオの場合は色が青とか赤とか一方にふられやすいので微妙な色使いは避けるようにしますが、フィルムはかなり忠実に拾ってくれるので、けっこう微妙な色まで使います。特に暗い部分は強いですよね。モニターは暗い部分が黒く落ちてくれませんけど、スクリーンだとちゃんと落ちてくれますから。それに、もともと僕自身フィルムの発色の方が好きなんです。

―そう言えば、TVなんかの美術は黒をそれほど落としませんよね。

小倉　というか、真っ黒をいやがる人の方が多いんですよ。少なくとも僕の知ってる中では押井さんぐらいじゃないでしょうか、黒を黒くしようとする演出は。

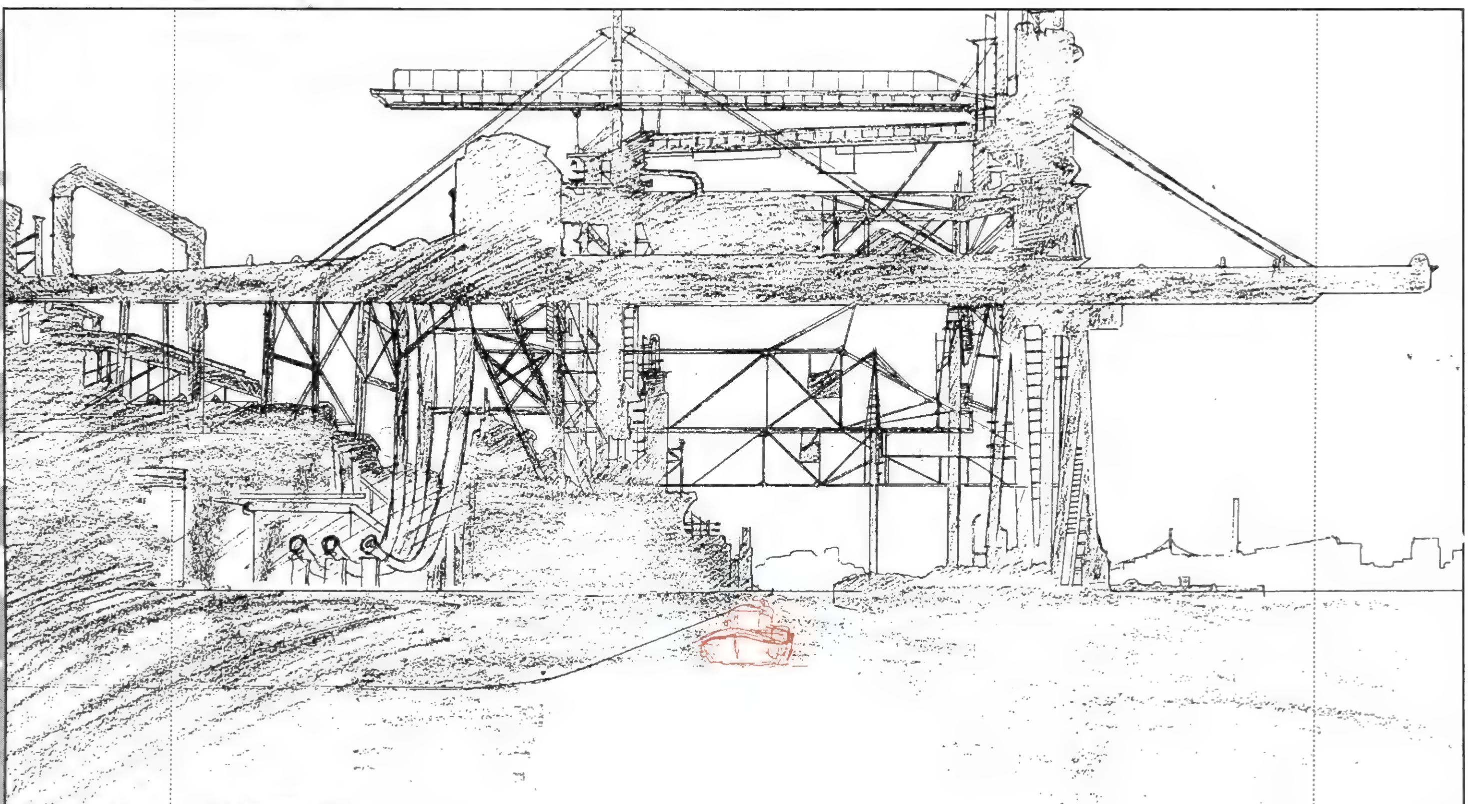
―ところで、今回の劇場版では、何か美術面で新しい試みはされましたか。

小倉　いや、「パト2」はむしろオーソドックスな手法でやった作品だと思います。一作目のときは、気分的にもいきおいでやれた部分がありましたが、でも今回はそういう部分はなかったですね。それだけきつかったのかもしれませんが。〝2〟は本当にスタッフに恵まれて、頑張れたんだと思います。

―今回、レイアウトもすごく緻密でしたけど、あれを拾うのは大変だったんじゃないですか。

小倉　もちろんある程度は省略してます。でも本当に良く描いてましたよね。レイアウトの人に言ったことがあるんです、「ここつぶすよ」って。例えば、ハンガー内の奥の暗がりなどですが。それでもレイアウトの人は、「いや、好きで描いてるんですから」って、鉄骨とかワイヤーとか全部描くんですよね。でもそこまで描くからああいったスケール感も出てくるんでしょうが。

―そういった多くの人の隠れた努力があって、初めて作品の中にあれだけの奥行きや、深みが生まれてくるんでしょうね。



cut 466

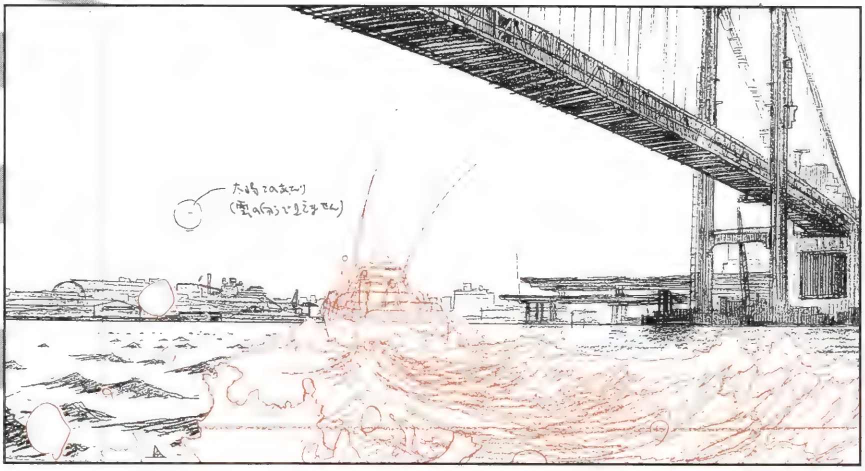
STAFF INTERVIEW ［美術監督］ *Hiromasa Ogura*

# 小倉宏昌

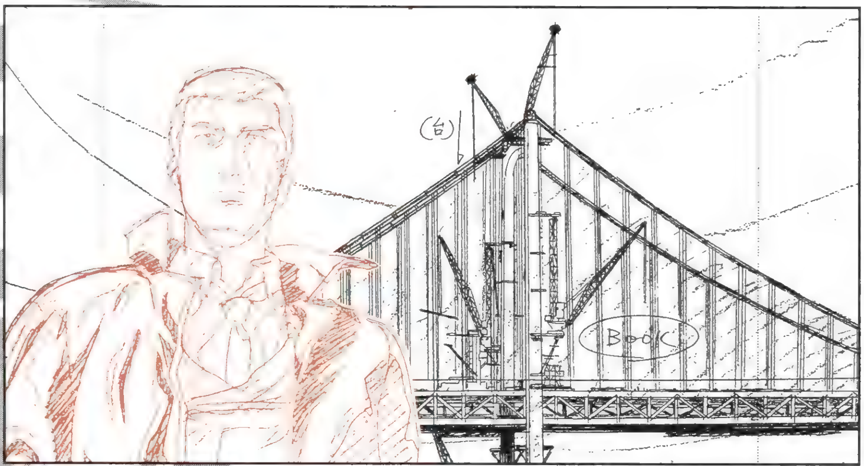
1954年東京生まれ。小林プロに入社、「家なき子」(TV) を皮切りに「宝島」(TV)「エースをねらえ」(劇場)、「ルパン三世カリオストロの城」等に参加「王立宇宙軍」で初の美術に。最新作「攻殻機動隊」でも美術を担当



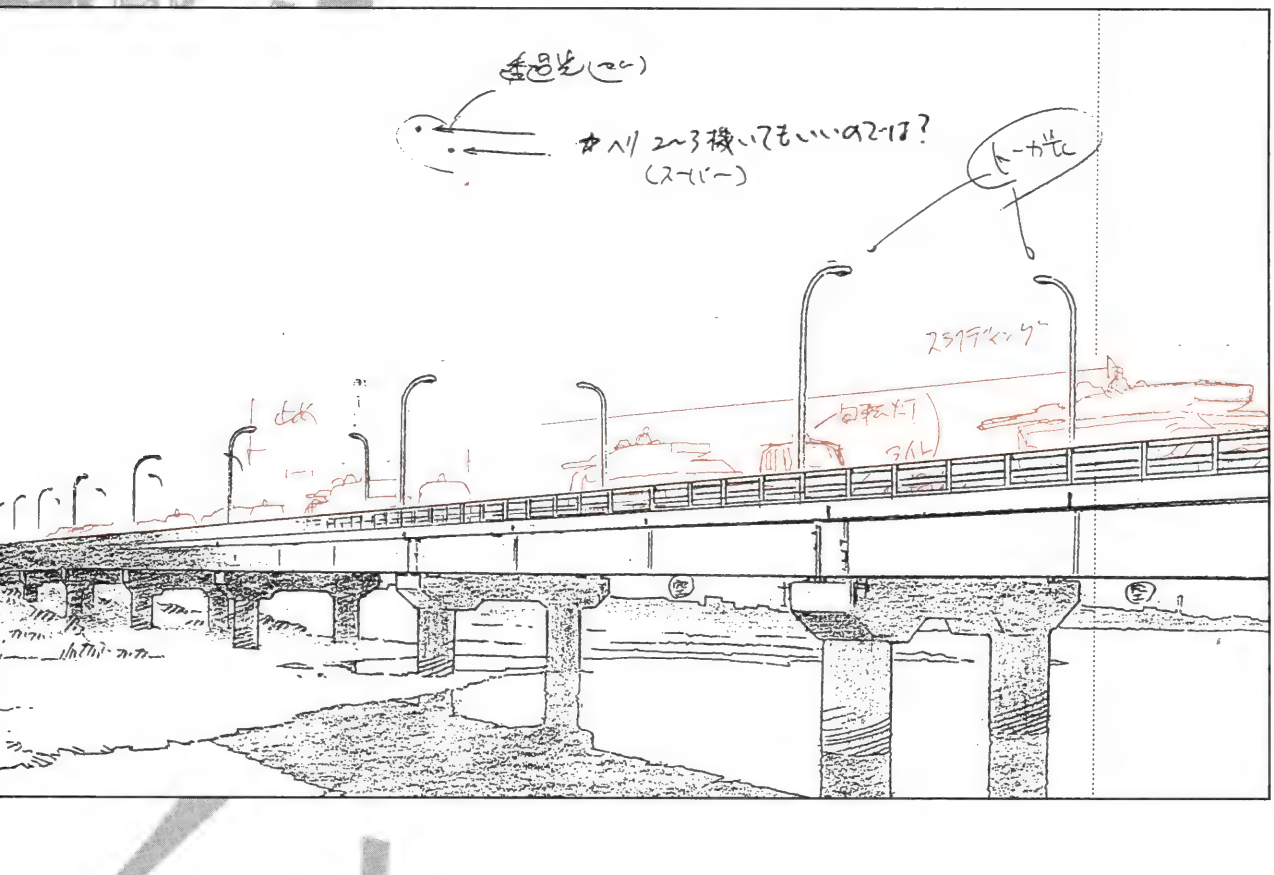

cut 469　"道行き"のシーンで、しのぶをトラックの荷台から見送っていた犬（雑種）。こういった背景は殆どロケハンの時に思いつくもので、演出家の妄想の産物です。なんの変哲もない壁に触発される一方、その場にいない犬や兵士を配置してみたり、時間を変更してみたり（この場合は夜に設定し直して使用）、時には爆破してみたり。ロケハンとは要するに演出家の妄想旅行のことであり、そしてインパクトのある妄想は机の上でなく、現実に触発されて生まれるものなのです。



cut294　劇中では東京湾横断橋として設定されていたレインボーブリッジ。
ロケした当時は建設の最終工程で、中央が繋っていませんでした。その印象がベイブリッジ爆撃の具体的なイメージとなり、物語の構図そのものにもなっています。
フレームの外へ大きく湾曲して架かる橋。交差するように進むボートの方向性が、構図をよりダイナミックにしています。



cut300　橋は柘植としのぶが織り成す物語の主要な舞台であり、二人の関係を象徴的に表わしたかたちでもあります。その橋を背に後藤を配したこの構図は、つまり柘植としのぶの関係に対する後藤の位置を明確に示したものです。橋が建設中である点に注意。
手前に大きく立ちはだかる後藤に交差して水平に橋を配置する、こういった構図もビスタサイズが有効な典型的な例です。



cut351　＜越境＞という、物語の決定的な局面を象徴的に演出する場としても橋は有効に機能しています。
陸自の機甲部隊が渡ったのは首都に侵攻するための道路の延長ではなく、物語の構造としての［橋］だった…という訳です。彼等はその後の展開においても橋の周辺に出没することになり、最終的にその橋を目の前で落とされることになります。
この画面のサイズで戦車とキャリアの重量感を生かすにはスライディングが相応しいのですが、それを可能とする為に、橋の角度がほぼ水平になるアイレベルを設定しています。

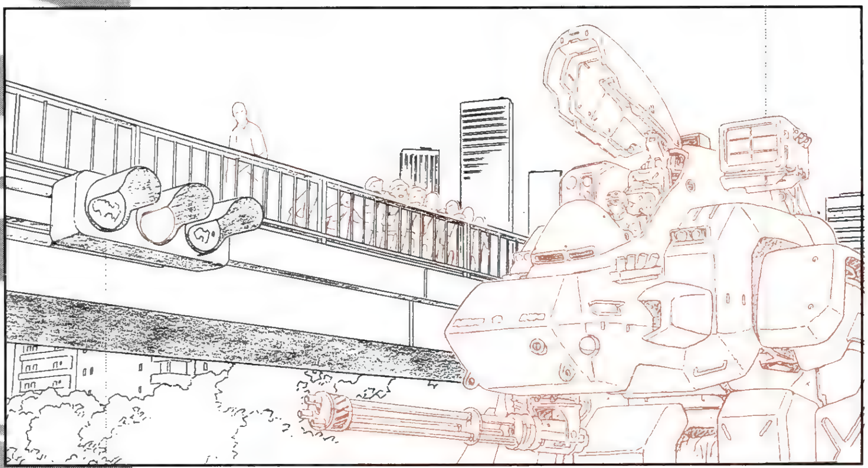
PATLABOR 2 the Movie

## 橋 BRIDGE ◎物語の基本となる構図

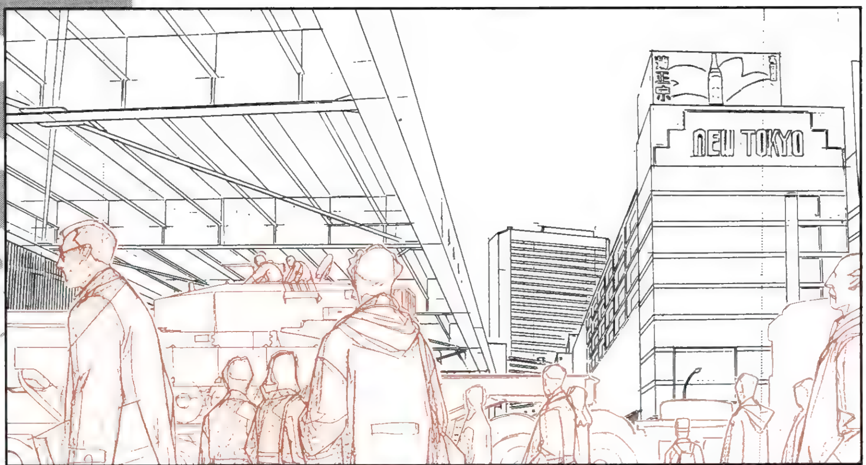
異なる二つの世界を繋ぎ、繋ぐことで異なる世界を均一にするもの
「P2」の物語の基本的な舞台となりその<動機>を表わした構図



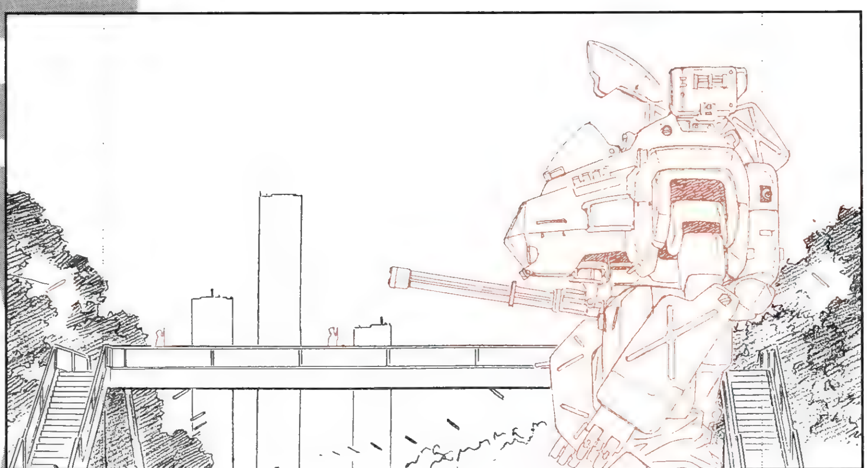




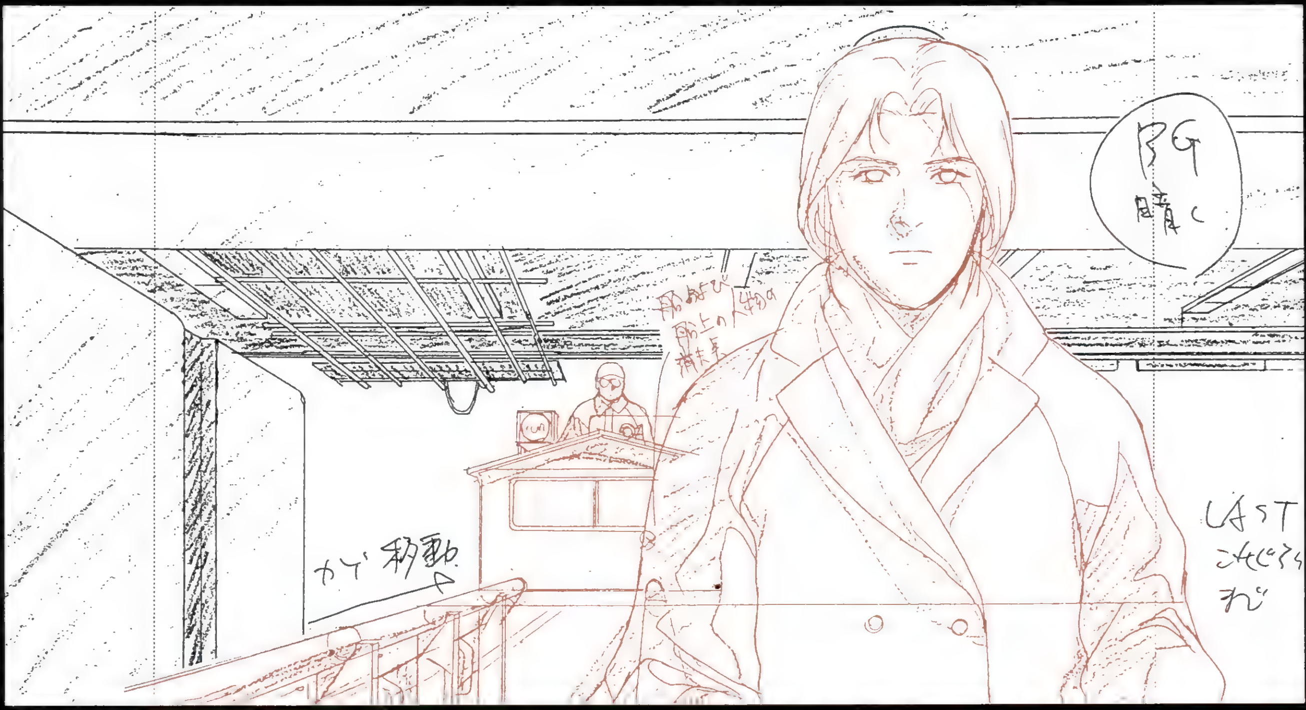
cut408　物語の基本構造である[橋]を印象づける為に、劇中では可能な限り橋とその周辺を舞台に選んでいます。歩道橋、鉄道のガード、踏切、そしてトンネルなど…、全て［橋］の範疇に入ります。
歩道橋はレイバーの大きさの比較物としても度々登場していますが、ロボットなどの架空の設定のスケール感を表現する為の比較物としては格好のものです。



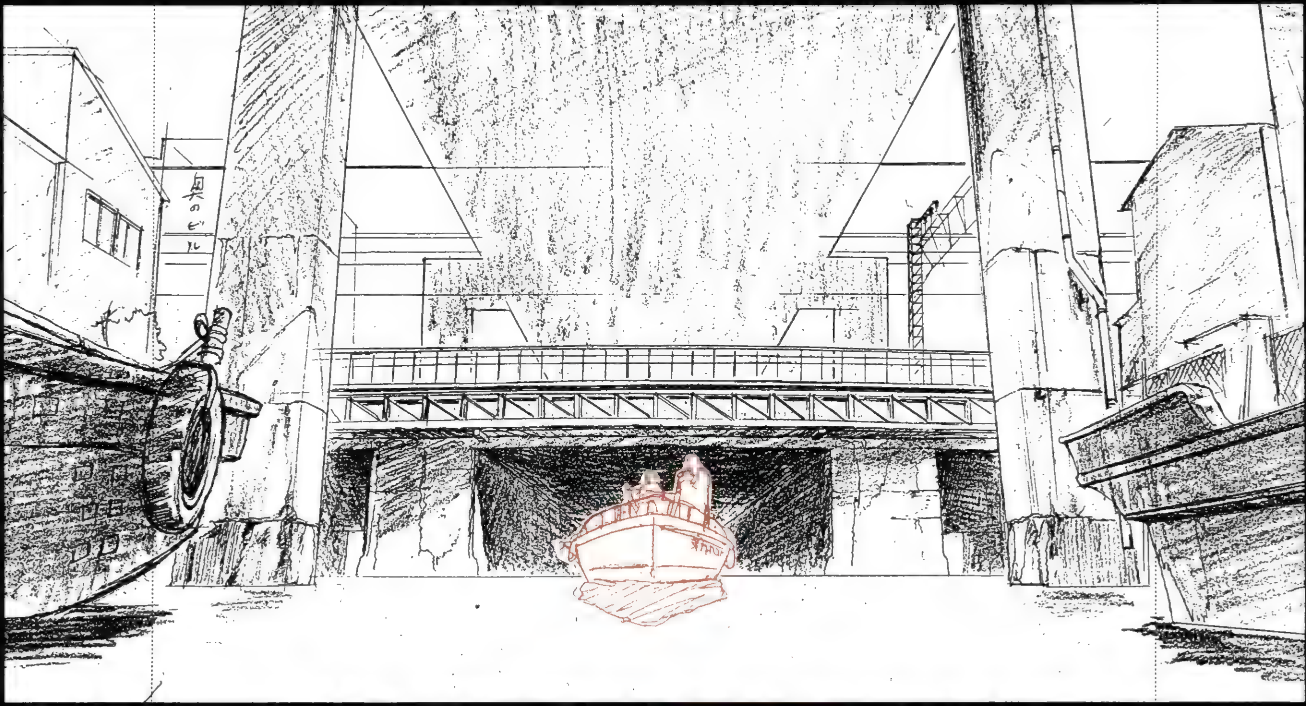

cut417　銀座ガード下。
キャリアに積載された戦車の高さを表現する為に、ガードを潜るという情景を設定してあります。このサイズであれば、フレームを下に半フレーム延長するだけで、手前の人物たちの接地面とキャリアの接地面の一致を容易に確認できます。こういった人物の重なりはパースの嘘が出やすいので要注意。またスクリーンサイズの場合、カメラ前に群衆の一部を大きく配置すると、せせこましい空間になりがちなので避けた方が無難です。



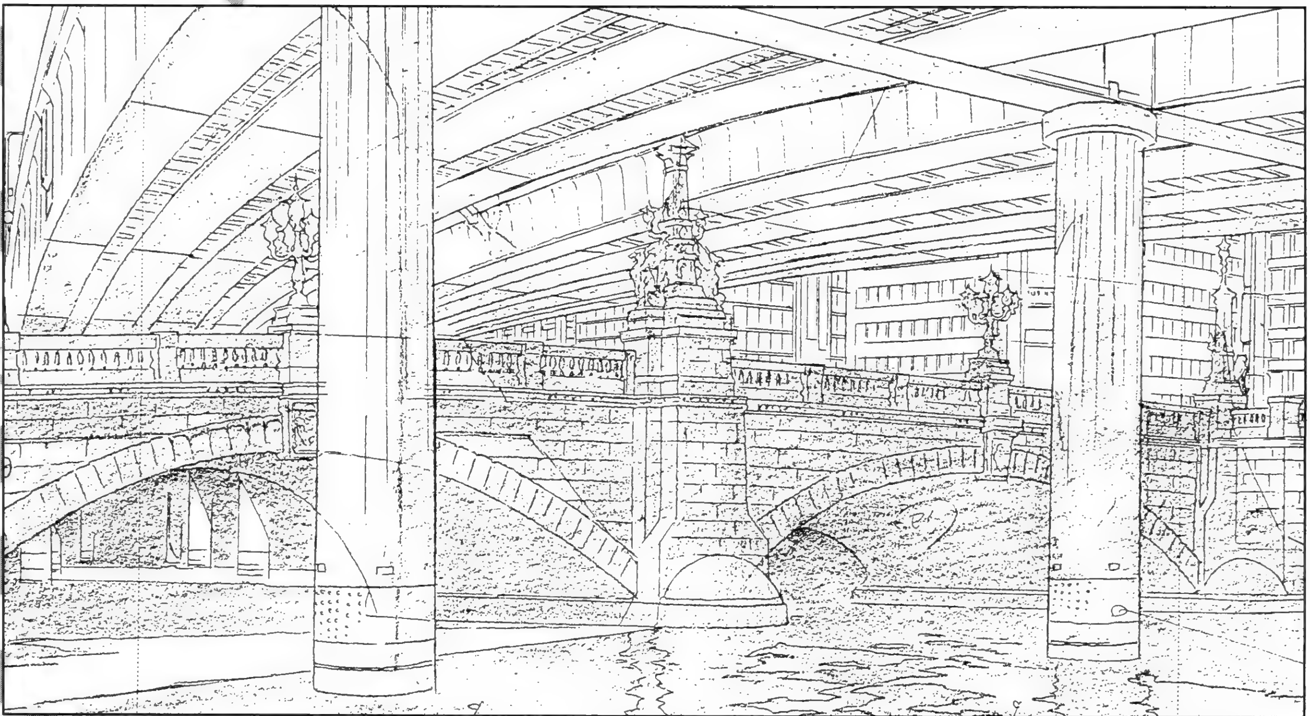
cut431　決起前夜、雪の降り頻る市ケ谷で警備につく97式。
密着マルチで降る雪の量感を表現する為、水平と垂直だけを配してたっぷりと空間を確保した静的な構図です。大画面で、しかも広い空間で雪を見せる場合は絶対に動画の送りは避けるべきです。



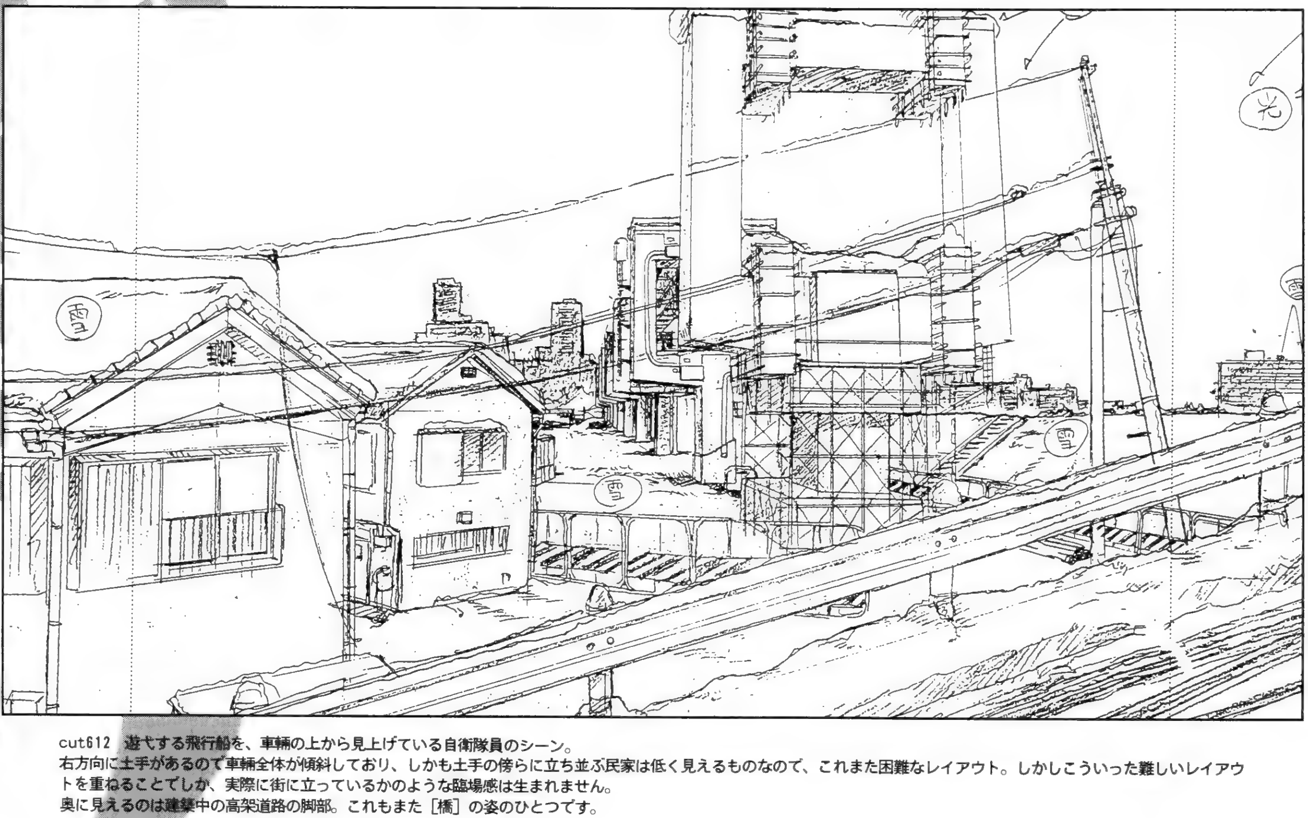

cut471　橋をくぐる〝道行き〟のしのぶ。
船の長さを生かし、手前のしのぶから奥の人物へ影を送る（切れる）ことで移動感を表現しています。橋の幅と船の長さを充分に把握して設定しないと、実際の画面で直ちに嘘がバレて悲惨なことになります。消失点が画面内に設定されているので、頭の高さと橋までの高さがこれまたバレやすい。とにかく相当に厄介なレイアウトのひとつです。



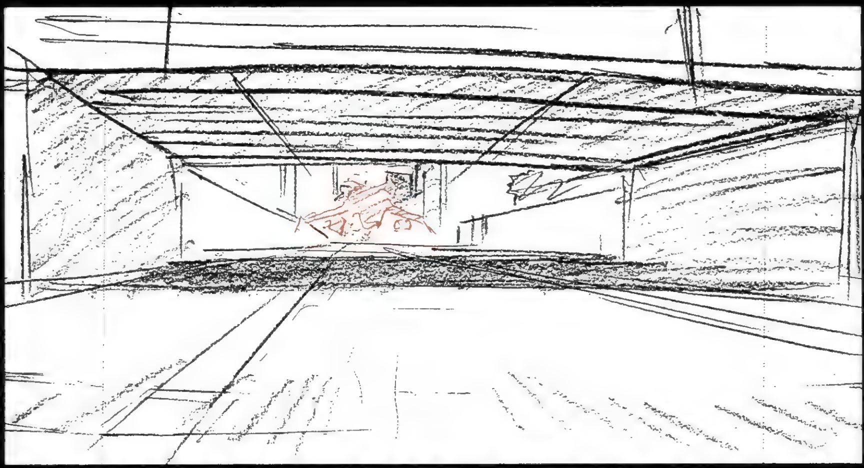

cut478　しのぶと柘植の逢瀬の場。
高速道路下の水上の空間を〝橋の下〟に見立てています。上方にパースを設定して高さを表現すると同時に、橋げたを舞台装置の列柱のように見立てて劇的な空間を演出しています。



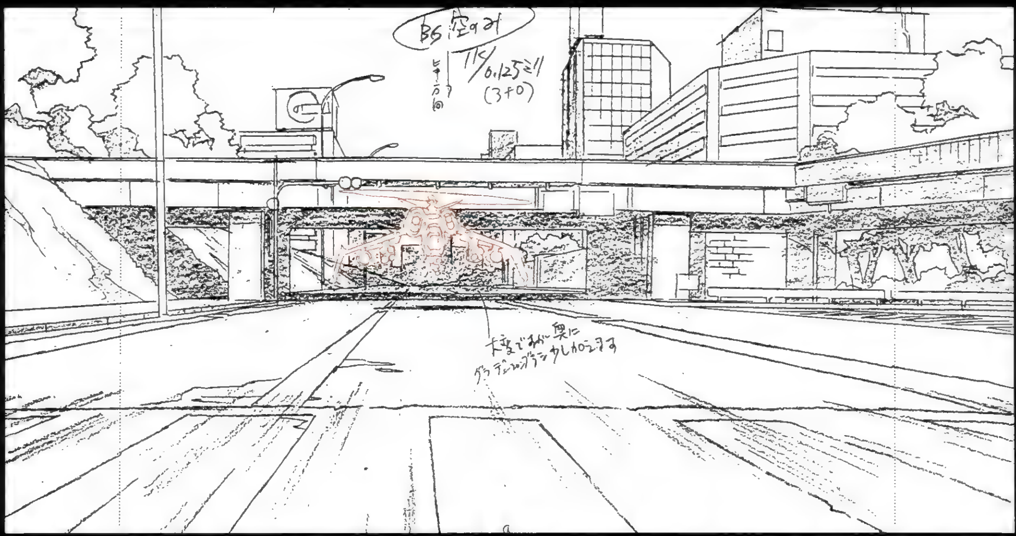
cut583　〝橋の下の橋〟—高速道路下の日本橋です。
こういった普段は見ることのできない空間を舞台に選ぶことも、都市を描く場合には重要なことです。日本橋が対地ミサイルの直撃を受け、水しぶきをあげて吹き飛ぶカットなので、高速道路と遠景のビル以外はセル描き、動画のことを考えると実にムゴいレイアウトですが、一篇の映画を演出する上ではこういった力技のカットも絶対に必要です。



cut612　遊弋する飛行船を、車輌の上から見上げている自衛隊員のシーン。
右方向に土手があるので車輌全体が傾斜しており、しかも土手の傍らに立ち並ぶ民家は低く見えるものなので、これまた困難なレイアウト。しかしこういった難しいレイアウトを重ねることでしか、実際に街に立っているかのような臨場感は生まれません。
奥に見えるのは建築中の高架道路の脚部。これもまた［橋］の姿のひとつです。



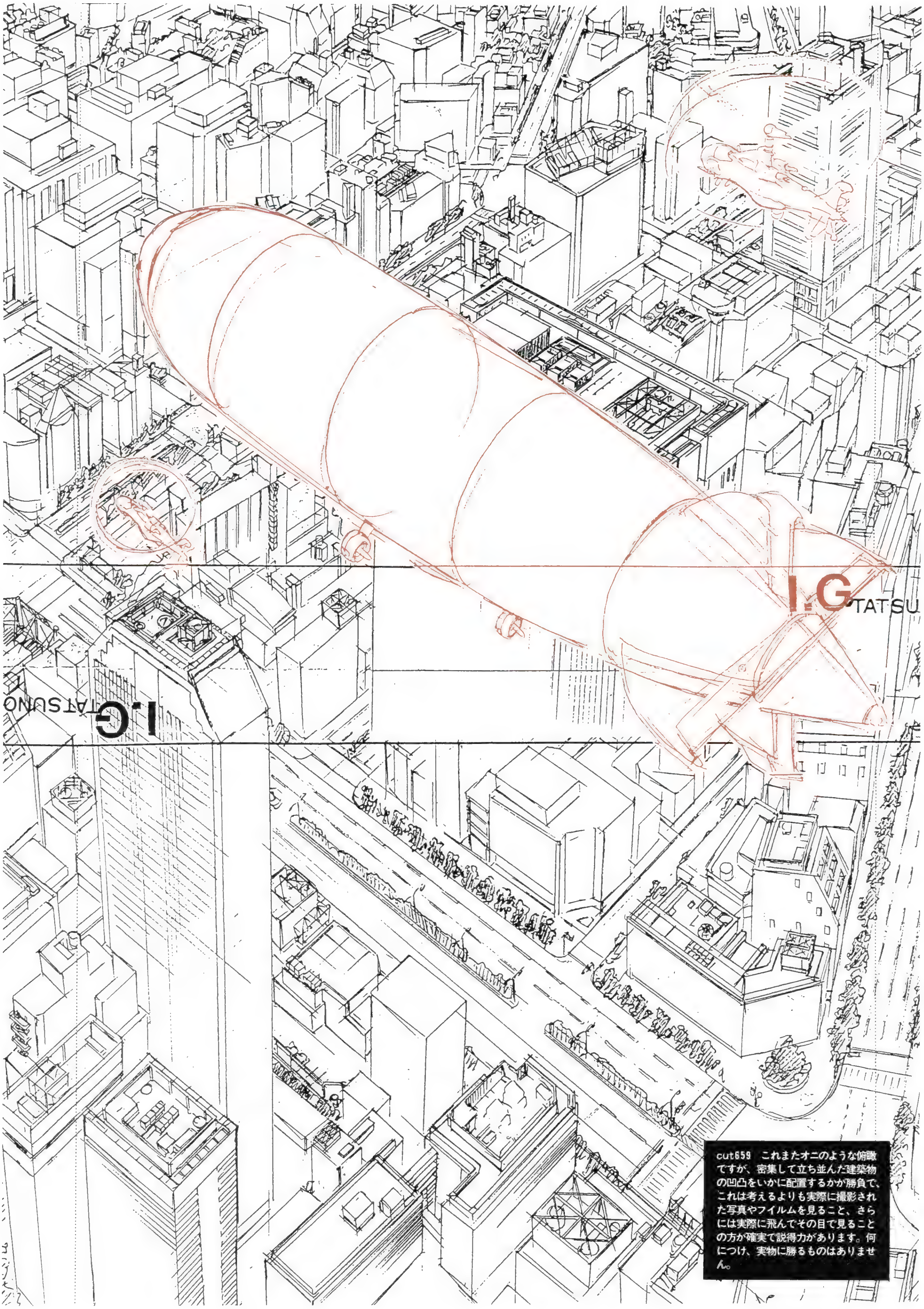
cut594　NOE(ナップ・オブ・ジ・アース、匍匐飛行)で陸橋を潜り抜けるヘルハウンドのダイナミックなカット。
空以外は全て作画。レイアウトを切った本人が原画を描くのでなければ許されないような構図です（実際に本人が描いています。為念)。







PATLABOR 2

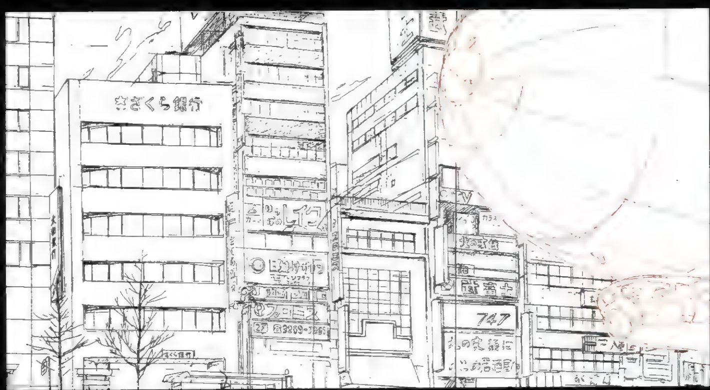



cut659　これまたオニのような俯瞰ですが、密集して立ち並んだ建築物の凹凸をいかに配置するかが勝負で、これは考えるよりも実際に撮影された写真やフイルムを見ること、さらには実際に飛んでその目で見ることの方が確実で説得力があります。何につけ、実物に勝るものはありません。

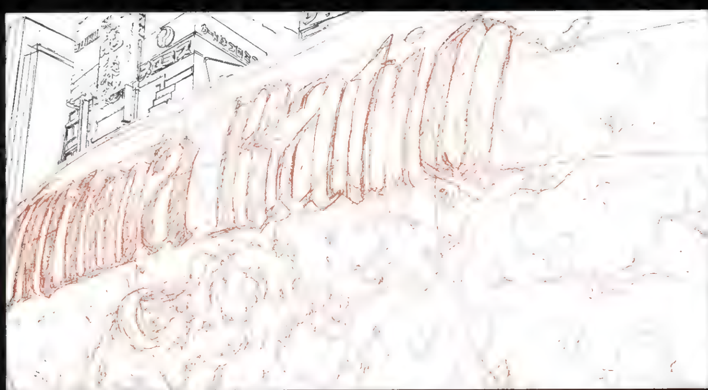
PATLABOR 2

# PATLABOR 2 the Movie

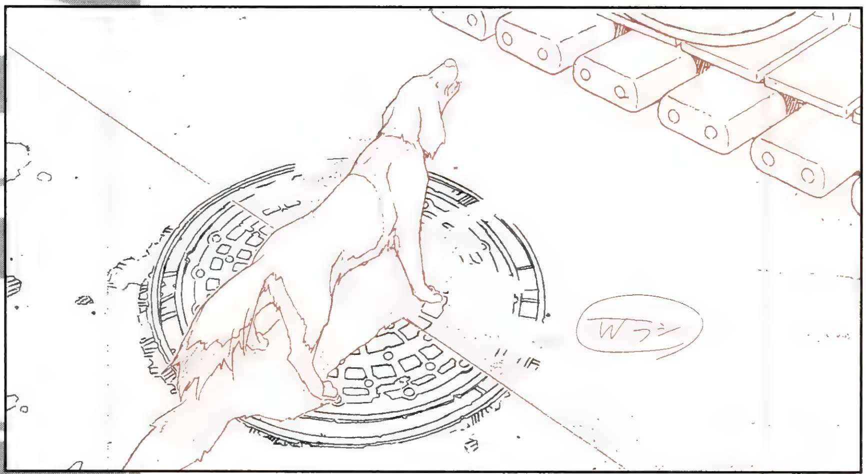
## 街 City



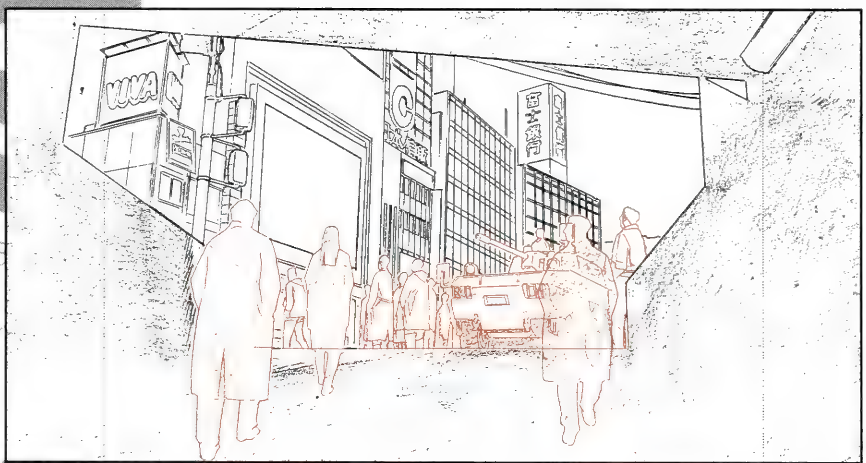

cut 675-① 飛行船が不時着する新宿晴国通り。飛行船に合わせてカメラを振るイメージのPANなので、中心から両端へ向けて連続的にパースを変化させ、さらにレンズの歪みを加味してレイアウトを決めています。正確に抑えられたパースと細かく✓



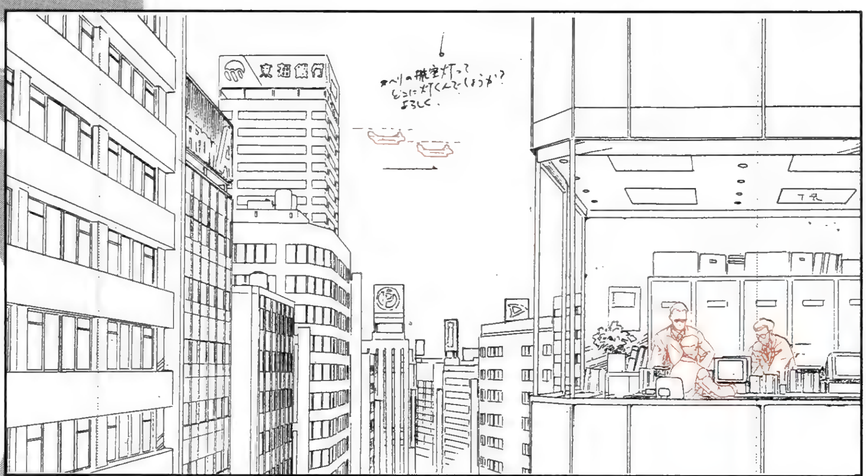
（cut 675-②） 書き込まれた建築物が、飛行船の巨大感をよく表現しているレイアウトマンの力作であり、会心のレイアウトです。



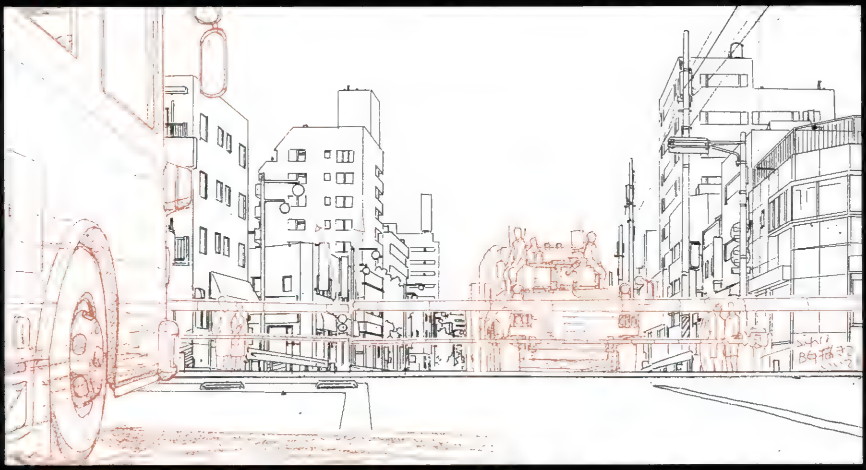
cut410　建物や通りなど、表の顔だけが〝街〟を表現する表材ではありません。日常の中で頻繁に目にしていながら、いざ描写しようとするとなかなかその形を思い描けない街の細部（ディテール）を克明に描くことは、街の存在感を出すのに有効な方法のひとつです。最近はこういった路上物件を丹念に調べた写真集なども数多く出版されており、このマンホールはそういった写真集を参考にして描いたもの。路上を徘徊する野良犬は、現実の東京では絶滅しつつあるもののひとつでもあります。戦車の履帯(りたい＝キャタピラ)の大きさは作画時に修正してあります。



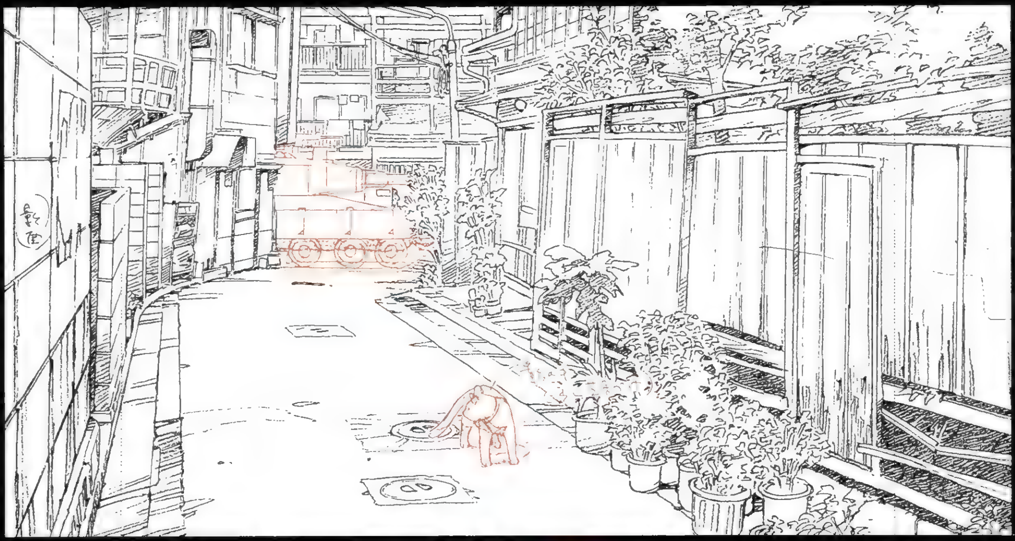
cut413　JR新宿駅脇の地下道からALTA方向を窺う。
地下道の出口も、典型的な街中の〝窓〟のひとつであり、そのイメージを強調する為に地下道の部分をシルエットで抜いていますが、人物の配置によって地下道内の傾斜を表現し、内部の空間の存在感を確保しています。
遠景のビルは上方に向けて〝倒し込み〟、地下道の方向性と交差して上に広がる空間を表現。窓の中の窓であるALTAのスクリーンには作画時に［鳥］を飛ばせています。
人間の見た目でなく、カメラのレンズの画角と露出を採用することで、逆にその場の臨場感を出す方法の典型です。



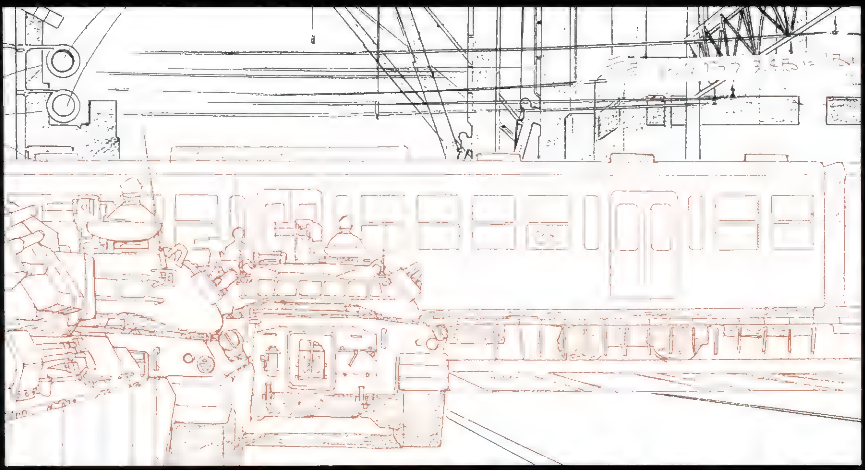
cut416　ビルの上層にアイレベルを設定し、窓の中の人物たちと遠景のパートルを対比的に収めたレイアウト。ビルに穿たれた窓のひとつひとつに、全体の状況とは隔てられた個別の物語が存在する―街に暮らす人間たちに特有の状況を示す為の構図です。そのことを強調する為に手前の人物には演技をつけていますが、物語の本筋とは関わらないエキストラたちのさりげない芝居＝〝風景の一部としての演技〟はアニメでは難しいもののひとつで、原画マンのセンスが問われます。



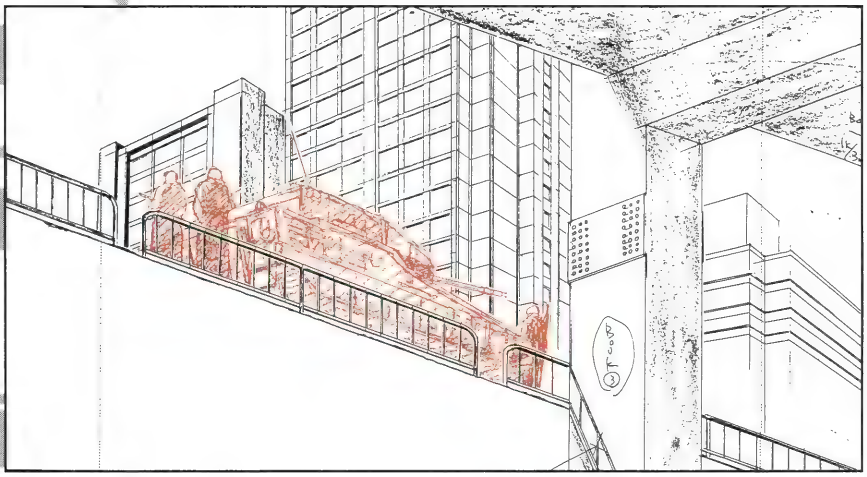
cut418　街の中の[橋]のひとつである踏切で、電車の通過を待つ装甲車輌。
向こう側の車輌や人物を僅かに沈み込ませることで、踏切のなだらかな起伏を表現して見えない軌道の存在感を出しています。なんということもなく見えますが、坂越しに広がる風景というのも難しいレイアウトのひとつで、建物の配置が適切でないと坂の向こうの見えない部分の空間をうまく出せません。このカットでは道路の幅をかなり広く設定していますが、道幅を狭く、坂の傾斜をきつく、建物の密度を上げるにしたがってより困難になります。興味のある方は『天使のたまご』の戦車の出現する坂道のシーンと比較してみて下さい。



cut419　路地から表通りを通過する戦車を窺う。路地は都市の裏の顔であり、無数のアイテムに覆いつくされた魅力的な空間のひとつでもあります。
思い出して適当に描こうとしても絶対に描けないもののひとつですが、写真やスケッチなど具体的な資料を参考に克明に描けば説得力のある空間が生まれます。壁や塀、出窓や玄関先など凸凹の多い空間なので、全体のイメージをしっかり持つことが重要です。この例では出口附近で僅かに方向を右へ曲げた構造が、路地の空間の容積を強調するのに役立っていますが、こういった構図の工夫も頭で考えるだけでなく、資料にした写真から触発されることが多いものです。手前に猫を配置したのも同様で、そこに暮らす人間の生活感を醸し出すのに役立っています。通過する戦車の車高に注意。



cut424　418と類似の踏切のカットですが、手前の74式の車列を印象的に見せるのが狙いなので、列車の通過によって向こう側の空間を覆い隠し、なおかつ夜という状況設定によってシルエット風に簡素化しています。緩い傾斜上に縦に並んだ戦車の列は、単調にならないように横方向のずれや向きの微妙な違いなど、巧みな工夫がなされています。

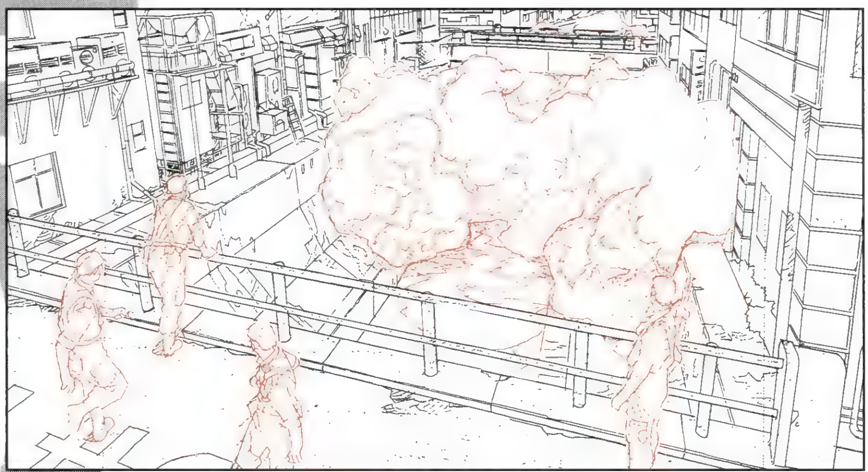


cut473　高架道路下の水路から見上げた治安部隊の車輛と歩哨。
普段は決して見ることのできないアングルを実現することも、映画では重要な要素となります。これもまたロケハンの妄想の産物。しのぶの見た目のフォローカットなので背景やBOOKを引き、また雪を密マルチで降らせている関係上、パースの整合性を損なわないように奥のビルの〝倒し込み〟はやめています。

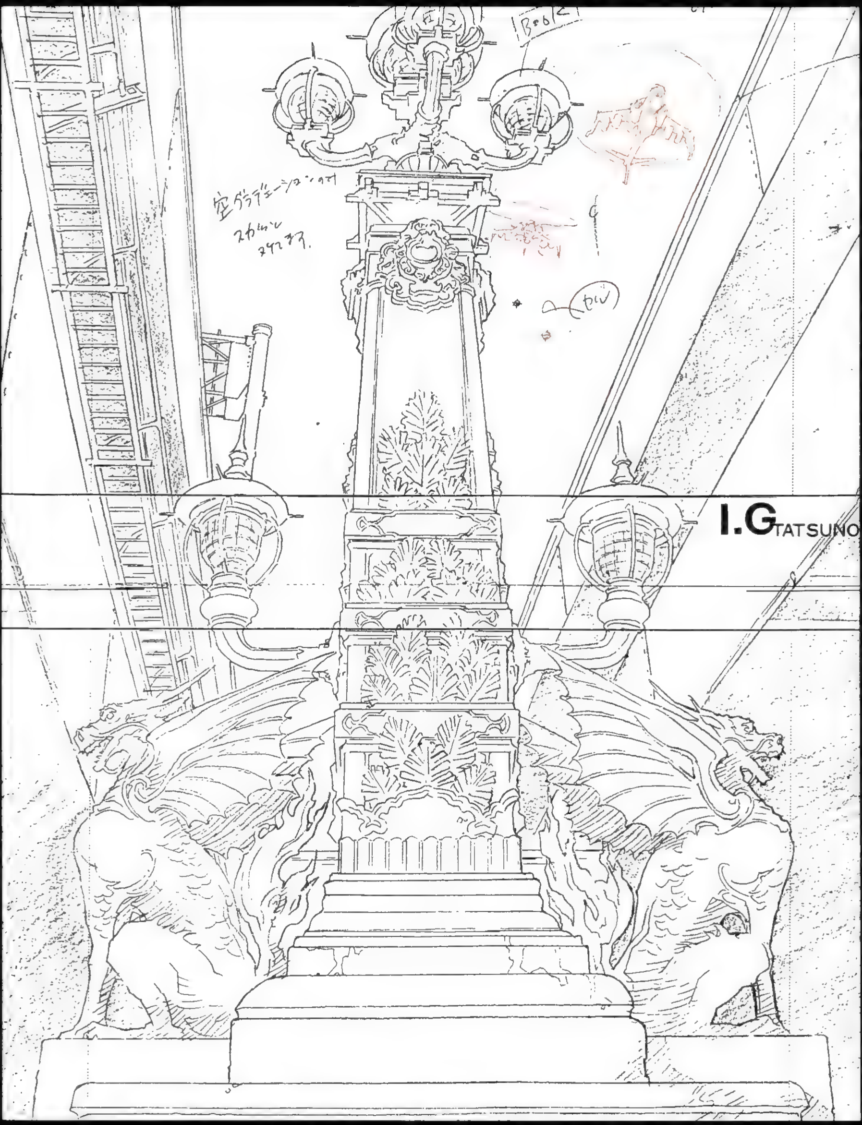




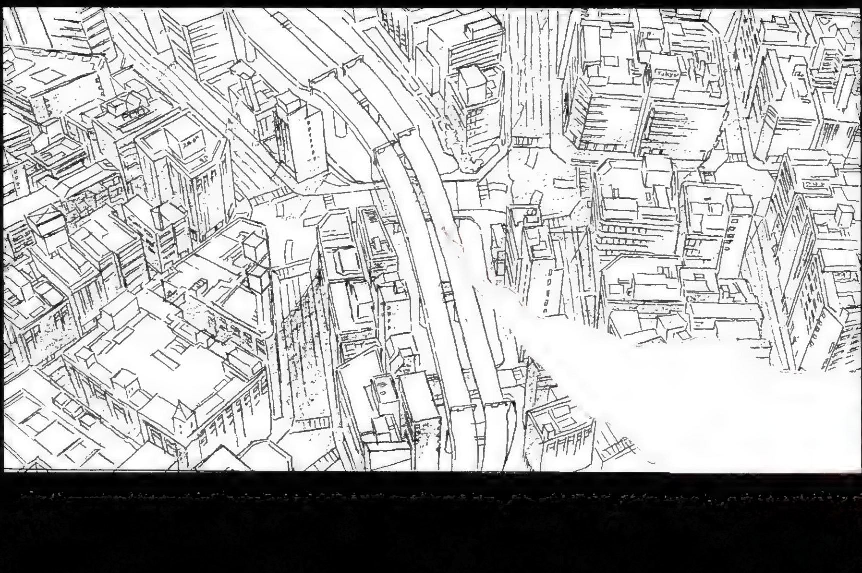
cut573　アメ横の軍艦ビル前を擦過するヘルハウンド。
独特の街の雰囲気を出す為、敢えて改修前の軍艦ビルをそのまま使っています。
接地面のないヘリや飛行機などの〝飛びもの〟は、比較物との対比が難しいのですが、ヘリのような低速の航空機なら、影を落とすことで（この例の場合なら陸橋の側面を上から下へ）特定する根拠を持つこともできます。但しその場合、作画によっては逆に破綻することもあるので注意が必要です。鉄橋のような複雑怪奇な構造物は可能な限りの資料をあたること。実在する街を舞台とする「P2」のような作品ではなくとも、レイアウトマンは具体的な資料をもとに作業することで、そのカットの中に何かを発見し、その驚きを画面に伝える努力をするべきです。そういった作業の積み重ねによってのみ、世界に存在感を実現し、作品に重量感を与えることが可能となるのですから。



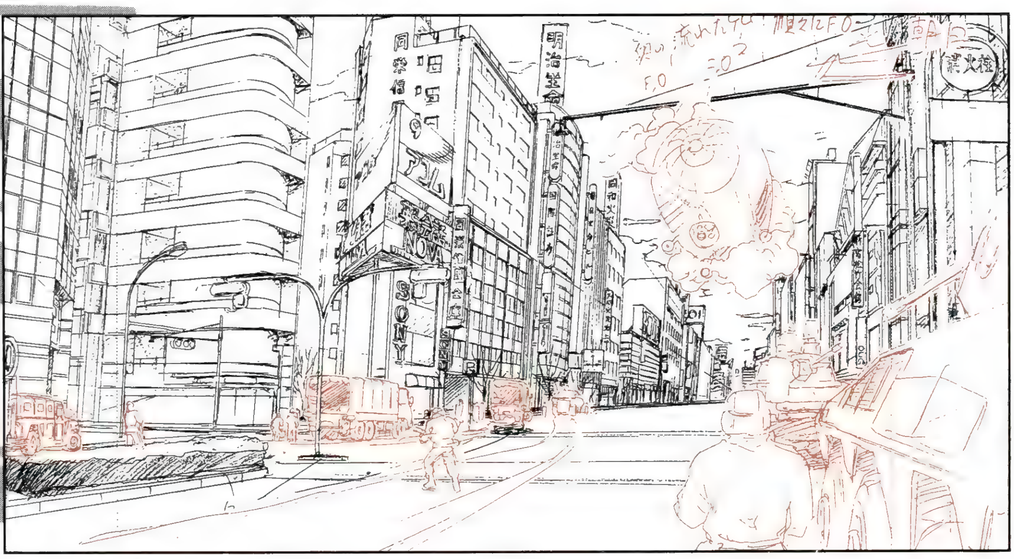
cut591　地下共同溝から水路へと噴き出す爆煙。
両岸を密集した建物群に囲まれた水路というのも、都市の隠し持つ魅力的な空間のひとつ。このカットの参考にした［橋］はヘッドギアの事務所へ通う道筋にあり、いつか使ってやろうと狙いをつけていた場所です（余談）。手前にくるに従って強調される両岸の建物の垂直線の〝倒し込み〟に注意。さりげなく描いてますが、橋上の人物の微妙な俯角の違いが、構図全体のパースの整合性の実現に効果をあげています。



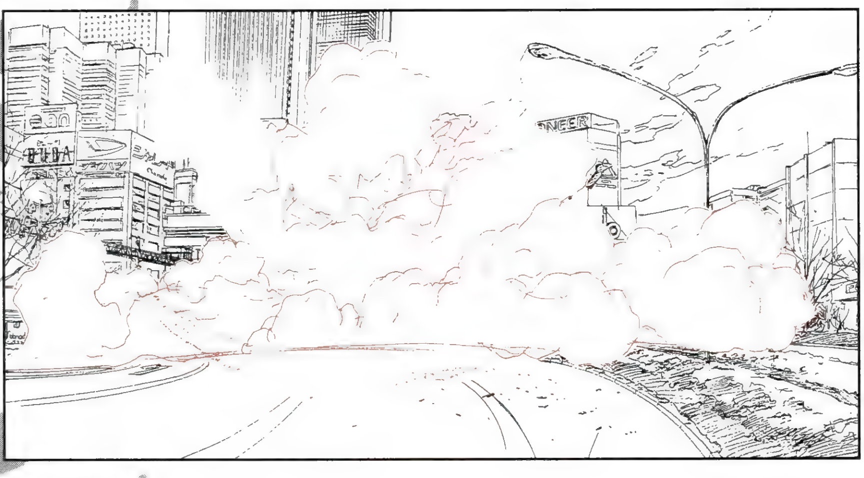

cut582　あの有名な日本橋の麒麟です。
こういった実在物を適所に配置して緊迫感を増すのは演出の常套手段ですが、本来は水路に配された守護像を、空からの侵入であっけなく崩壊させるという趣向でもあります。これはもうーとにかく美術スタッフの腕の見せどころです。



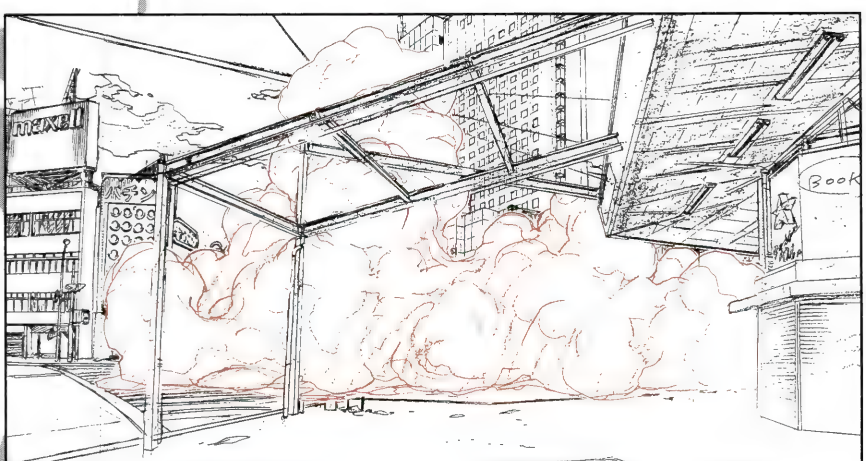
cut581　日本橋上空よりの大俯瞰。
ただやみくもに描き込むだけでは、都市の俯瞰の壮大な広がりは表現出来ません。特撮映画に登場する都市の俯瞰が、たとえどれほど精緻に作られたミニチュアであっても、どこかしら大きさを感じさせないのは、それがステージ上に組まれていて自然光(平行光線)を使用出来ないことと、大きさの限界から適切な広角レンズを使用出来ない、という理由によっています。消失点が相当な深部になり、建物ひとつひとつの微妙なパースの違いによって広角レンズ特有の歪みを表現することは大変な労力ですが、他に方法がありません。この種の俯瞰のカットは実際の作画時にも労力を省けないので、限られたスケジュールの中でスタッフをいかに配分するか、美術監督が最も頭を痛めたところでもありますが、色の幅を抑えることで情報量を絞り、冬のイメージを出すだけでなく、レイアウトの狙いを実現することに成功しています。



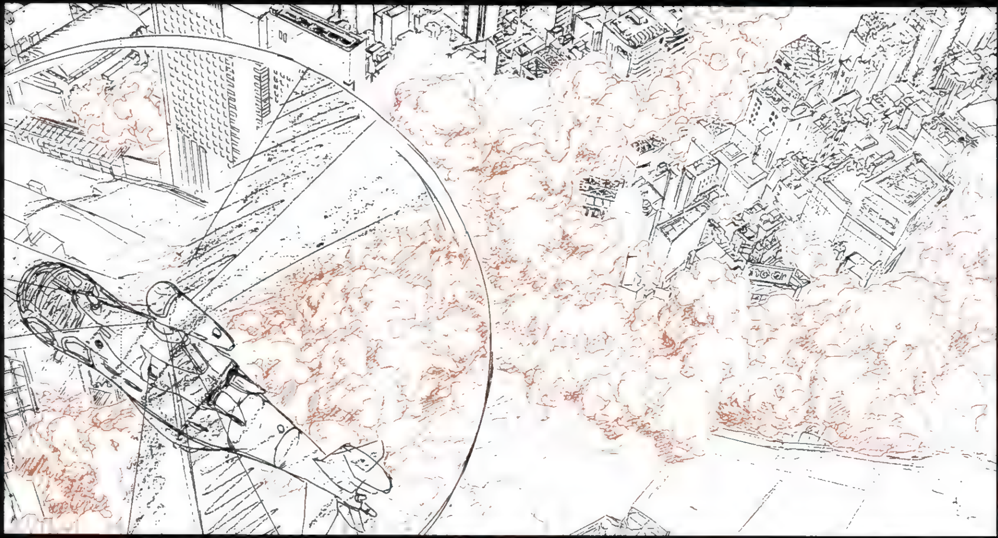

cut674　こういった大通りの構図は、資料を見るだけでなく、実際に自分がその場（類似の場所であればそれでも可）に立った印象を大事にすることが重要です。靖国通りの道幅と飛行船の大きさの対比を見事に捉えたレイアウトです。両側の建物が内側に微妙に倒し込まれている点に注意。



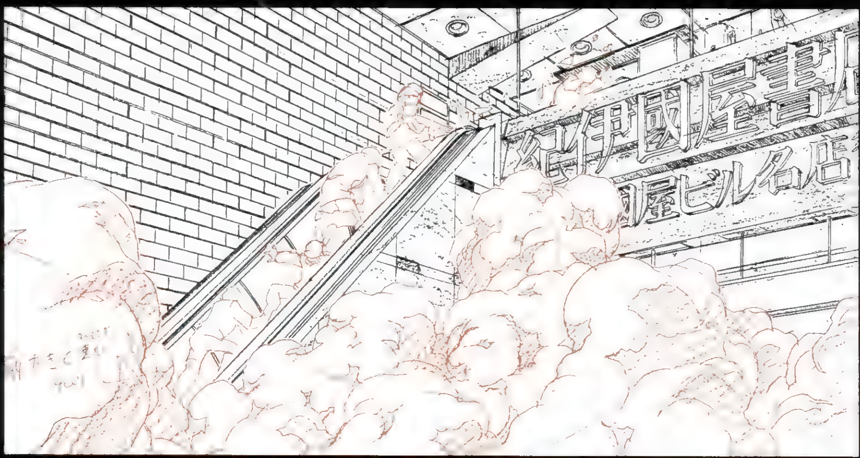
cut677　新宿大ガード。
こういった広がりのある縦の構図では、アングルを低く取り、地表を僅かに膨らませることで距離感を出す方法をよく使いますが、このカットもガードへ向かう道路の傾斜を利用して巧みに距離感を出しています。奥まで一直線に延びた連続的な構図では、距離感が出しにくいだけでなく、縦の移動感（この場合はガス）を作画する上で無用の負担を原画に強いることになります。センターをやや膨らませた関係で、奥の建物の垂直線をやや倒し込んでいる点に注意。




cut678　西口商店街方向からガード方向を見る。
ガードを抜けた場所が開けた広場のような空間になっているので、周囲の建物の倒し込みによって上方へ抜けた空間を確保。左方向に延びるガスの動きに対して、手前の商店から延びた軒とアーケードの骨格が距離感を出す上で有効に機能しています。



cut680　ガスの広がる大ガード一帯の俯瞰。
上空にヘリを配置することで、高さと広がりを強調する一方、状況の客観性を前面に出しています。こういった場合、ヘリをマルチの上段に組んだりすると逆にセルの質感や平面性が出てしまうので、絶対に避けるべきです。基本的に、適切なレイアウトさえ設定されていれば、高さや距離感の表現の為の段マルチは不要であり、特にスクリーンサイズでのマルチは臨場感を大幅に損なうので絶対に避けるべきです。段マルチという手法は、それ以外にもセルの反射やキズの問題、レンズの抜けの問題等、デメリットの多いカメラワークなので、作画やレイアウトの精度が上がるにつれて淘汰される手法だと思います。



cut684　紀伊國屋ビル前。
レンガの壁や天井のパネルは、パースの嘘がバレやすいので難物なのですが、敢えてそのまま使用。こういった通行人の多い場所は取材しにくいので、人気の絶える年始や夜間に写真撮影すると正確な資料が得られますが、この場所では夜間に撮影していた制作さんが、警官に不審尋問されるなどのトラブルもありました（余談）。
映画の完成の為に制作さんが体を張るのは実写だけではない、ということです。



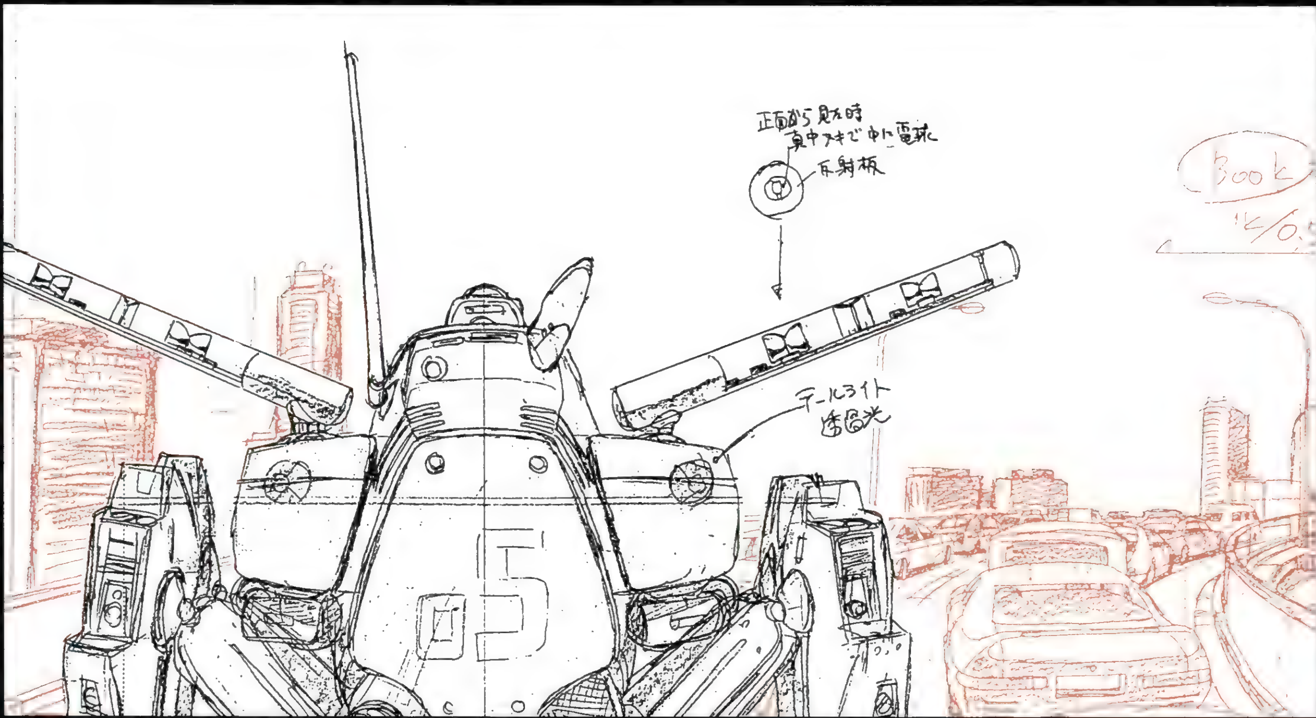

cut685　新宿MY CITY前。
アイレベルがフレーム下なのと、手前に装甲車や走り抜ける治安部隊の隊員などを数多く配置したことで、かなり楽になっているレイアウトです。その代わり、手前から奥へ配置した人物のパースをきっちり押さえることが大事で、特にカメラ前の人物が重要。また手前で動きの少ない抑えた演技をつけた関係上、奥の人間たちは目一杯動き回っていますが、こういった〝状況〟として設定したカットでは、見えようが見えなかろうが群衆は頑張って動かすべきです。
逆に〝風景〟として捉えた場合は、レイアウトそのものの力を削がないように、動きは最小限に抑えることが重要です。

PATLABOR the Movie 2

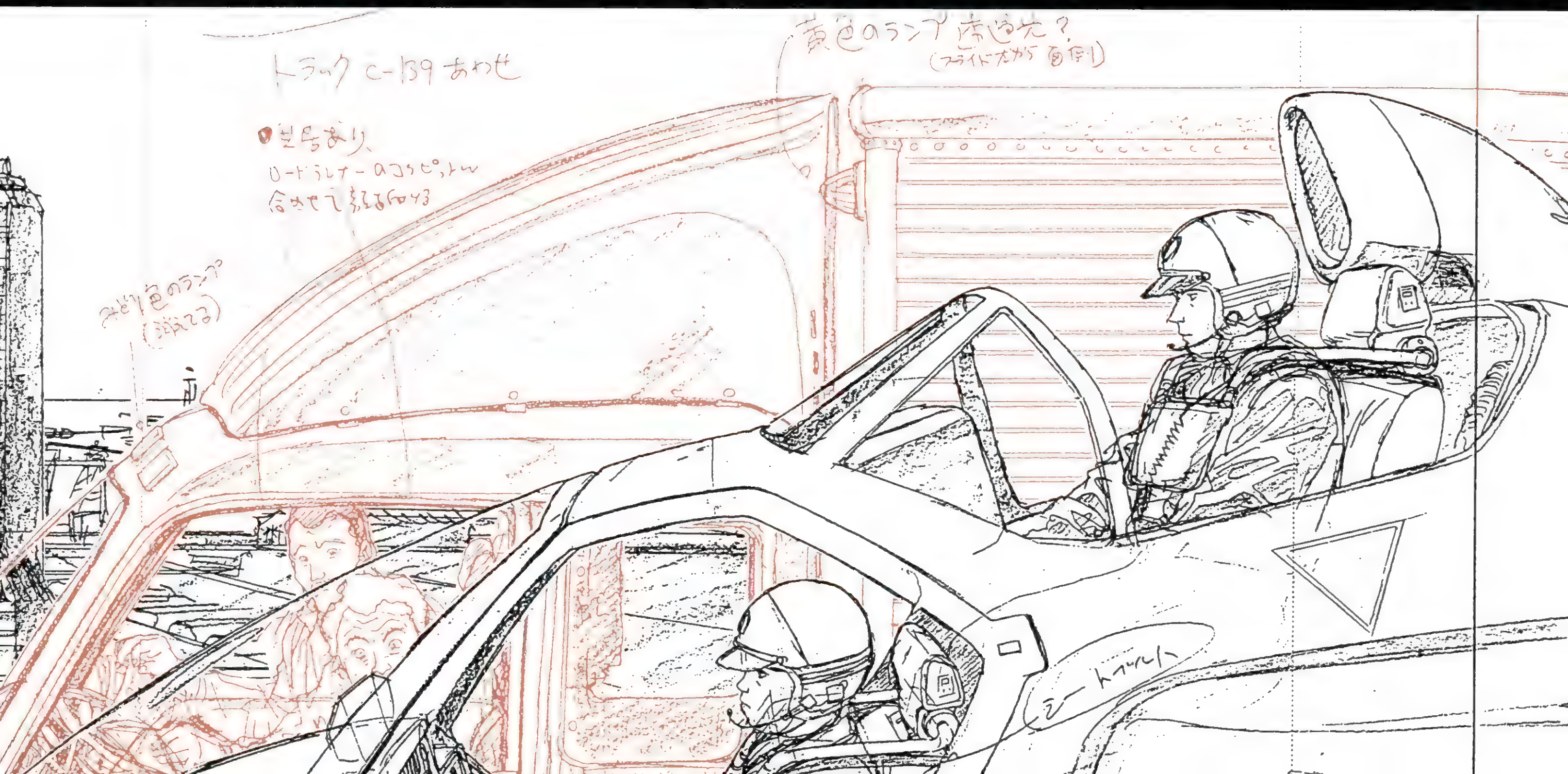
# 移動する視点 *Follow Shot*

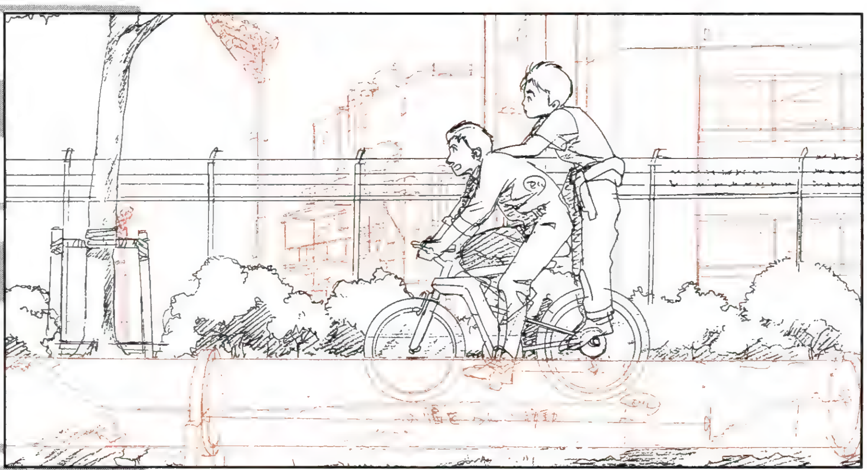


cut140　なんということのない横フォローに見えますが、向こう側に大きく広がる空間を表現するために、ほぼセンターに設定したアイレベルに合わせてタンデムのコクピットの上下でパースが変わっています。通過するトラックの衝立のような車体も、奥行を表現するためですが〔175〕の〔鳥〕と対を成す存在でもあります。



cut139　ロードランナー越しのフォローショット。
道路及び道路上の車輌全てが背動となるムゴいカットですが、高いカメラ位置での移動撮影には独特の効果があります。それにこういった限定された空間（高架道路上）での、具体的な根拠を欠く俯瞰は、臨場感を削いで見るものを客観的な気分にするだけなので避けなければならず、この場合はロードランナー以外に高さの取れるポイントがなかったので敢えて指定したカットです。道路の高さを上げすぎるとロードランナーや車列のパースが苦しくなり、下げすぎると渋滞が表現できないので、高さの設定の難しい構図です。

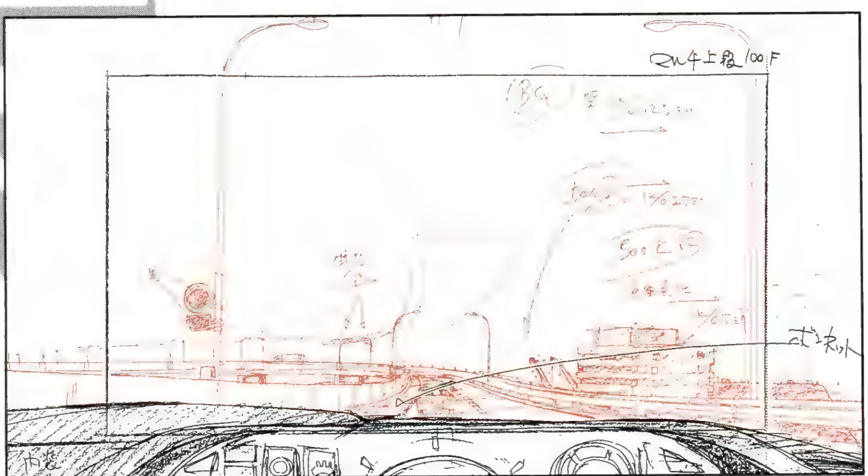




cut82　自転車による移動の表現は､脚で漕ぐというアクションを連続的に必要とするので、それだけでも作画にとっては難物のひとつです。それも固定した画面内を移動するのでなく、フォローしつつ二人乗りで会話—となると、冗談でなく至難の技であり、通常レイアウトはこうした作画の負担を軽くする為に様々な工夫を凝らすものですが、このカットでは、シミュレータという前のシークエンスの閉塞感から一転した開放感や躍動感が必要だったので、敢えてフルサイズの横位置という逃げようのない構図を選んでいます。作画的に困難なカットは、アニメにあっては成功すればするほどそれがあたりまえに見える辛さがあることも事実ですが、そういった困難を克服できれば少ないカットで必要な表現を獲得できるので、なによりシーンが引き締まるという大きなメリットがあります。
工場の敷地のような粗密の作りやすい設定は、ビル街や林などに較べて密着マルチに向いており、しかも等比的でなく落差のある速度を設定することで移動する距離感やスピードの爽快感を表現しやすくなります。手前にパイプを設定したのは、接地面を隠して楽にする為、というより他に適切な設定がなかったからです。

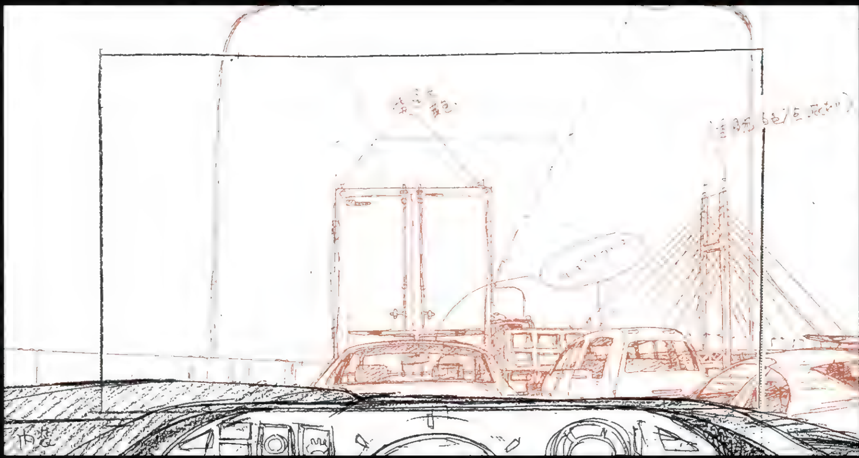


cut83　ひき続きの縦の構図。
「Ｐ１」の時にスーパーカブで試みたカットの発展形で、漕ぐという連続的な動きを伴うのと、ゼロハンに較べて不安定な乗り物である点が異なっており、その分だけ難しくなっています。こういう縦の構図でフォローする場合､世界が狭く､軽くなるだけなので、無限遠としての空は絶対に引いてはいけません。しかし密マルチのBOOKの引きだけでは移動感に乏しいので、背動(背景動画)で補強しています。この場合は樹の枝ですが、右下の方向へ軌道を描いて切れていくこと、及び繰り返しにしないことが重要です。自転車を漕ぐという演技は、重心の変化や力点の移動など、とにかく難しく—その上会話するという演技が加わるので、こういったカットを作画できる才能は貴重品として尊重すべきです。

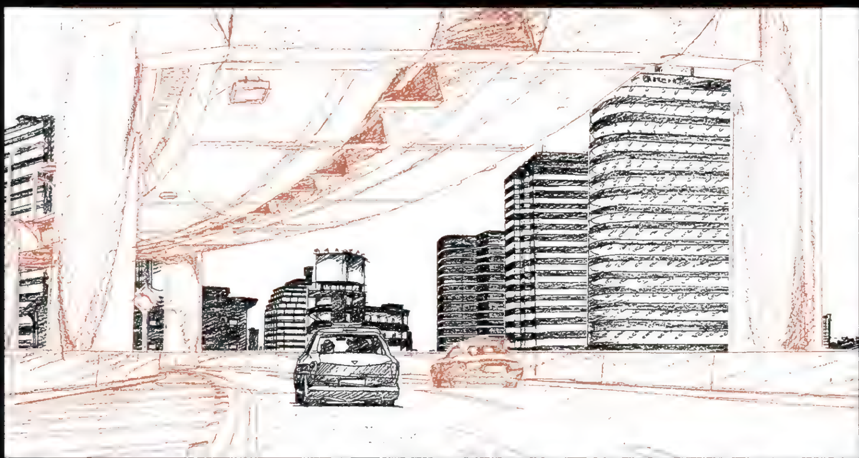


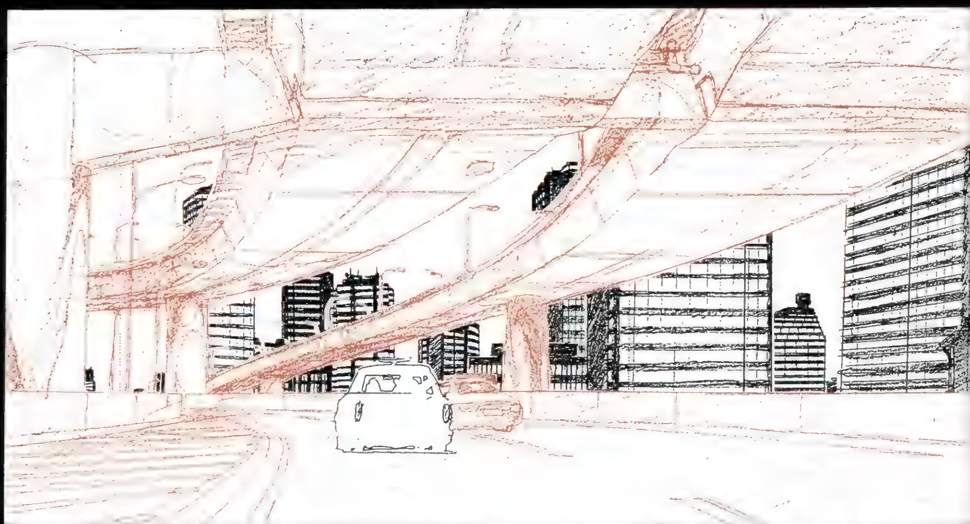
cut134　移動中のしのぶの自動車のコクピットからの景観。
FWD(フロントウィンドウディスプレイ）越しの主観を見せるのが狙いのカット。前方の情報量が多すぎると作画が大変なだけでなく、狙いであるFWDに意識が集中しないので、大きく湾曲させることで情報量を大幅に制限してあります。街灯の間隔が適切であるかどうかが、背動の成否の鍵。運転席の計器類は画面に入れすぎると子供の視界になってしまうので注意。

PATLABOR 2

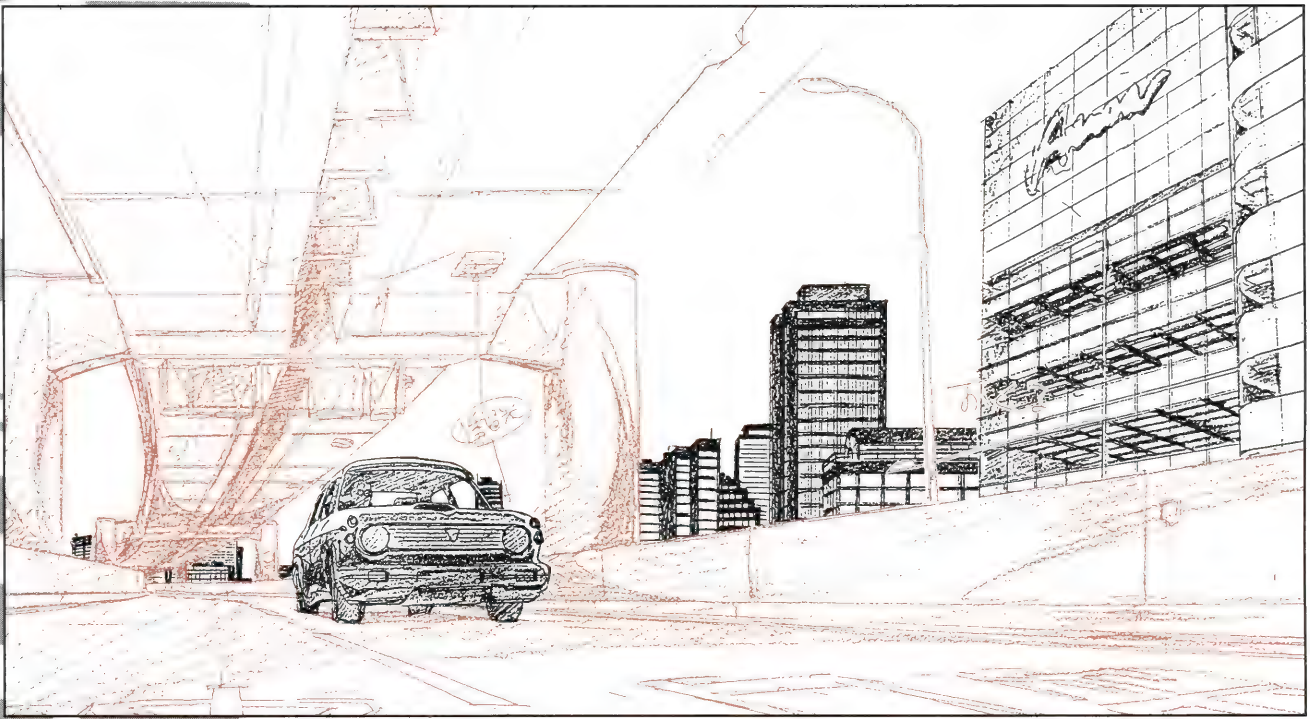


cut136　渋滞する車列越しのベイブリッジ。
c134とアイレベルを一致させることは当然として、渋滞による前方視界の悪さを考慮しつつ、しかもベイブリッジをいかに印象的に見せるか—車の配置が全てのカットです。FWDも見せなければならないので更に難しくなりますが、c680と同じ理由で段マルチにはしません。スクリーンサイズでのフォーカス移動は論外。

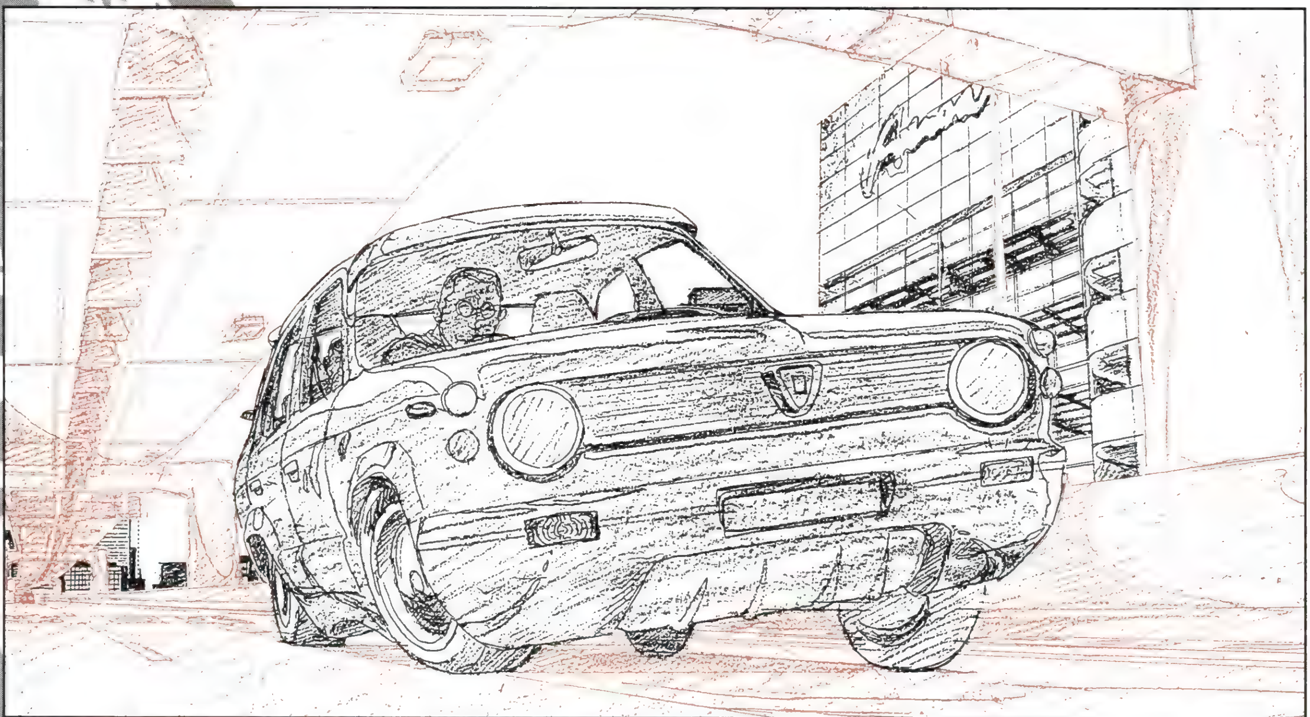




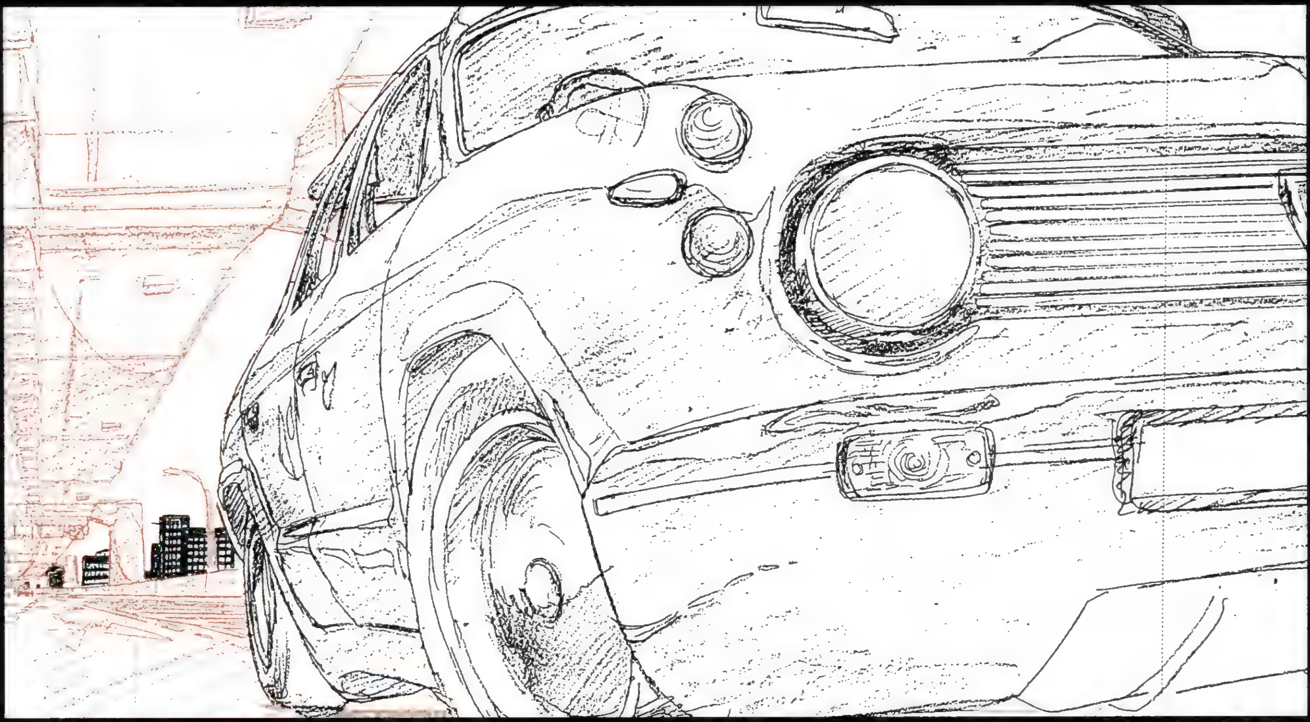
cut209（上はc209-①、左は①をフォローした②）
夜の湾岸高速のフォローショット。
湾曲した高架道路は、直線的な構図に較べて距離感を強調できるだけでなく、背動にタメを作って重量感を表現しやすくする効果もあります。
道路上の2台の自動車の位置関係を変化させる（速度差）ことで、この効果は更に強まり、スピード感を抑えた移動感を表現しています。



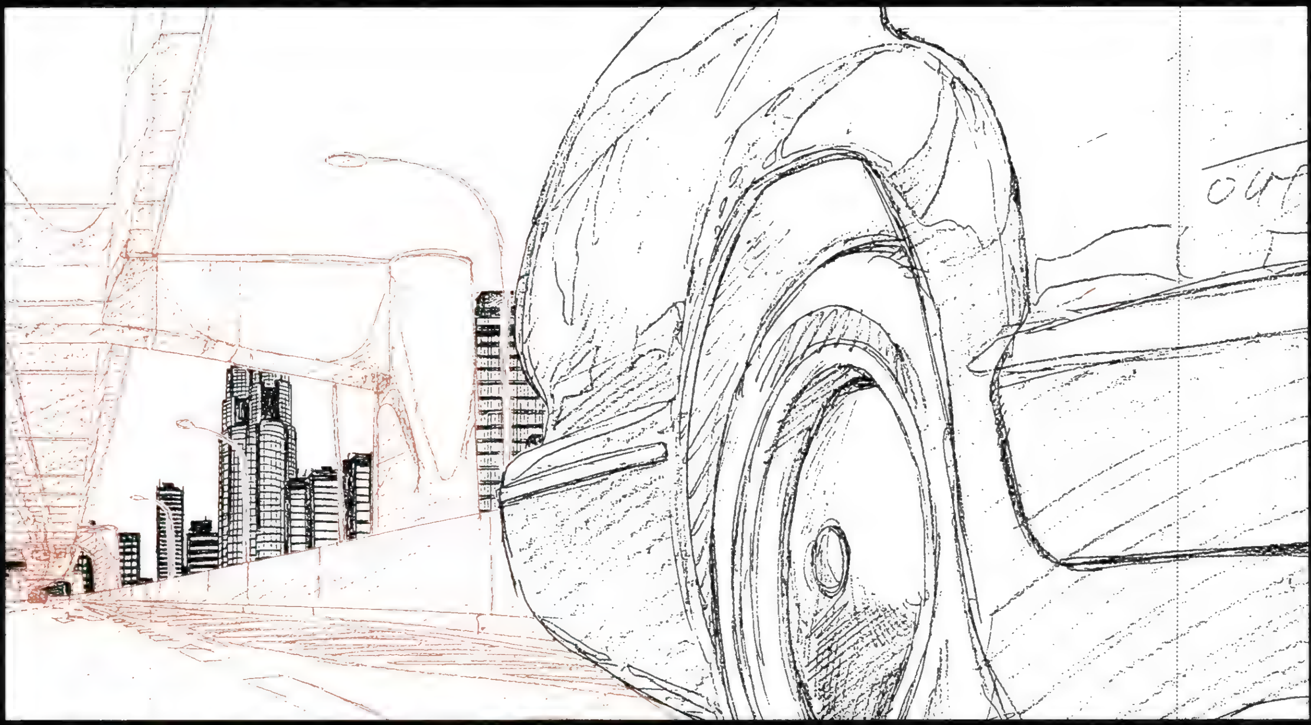
cut224　背景上の移動は、その方向性が背動に一致している場合は殆ど何の効果も期待できませんが、その位置の変化を僅かにズラすとフォロー（移動撮影）本来の効果を最大限に引き出すことができます。この例の場合、加速しつつステアリングを操作してサスが沈み込む動きを粘っこく描くことで、状況の急転に相応しいダイナミックなカッ↙



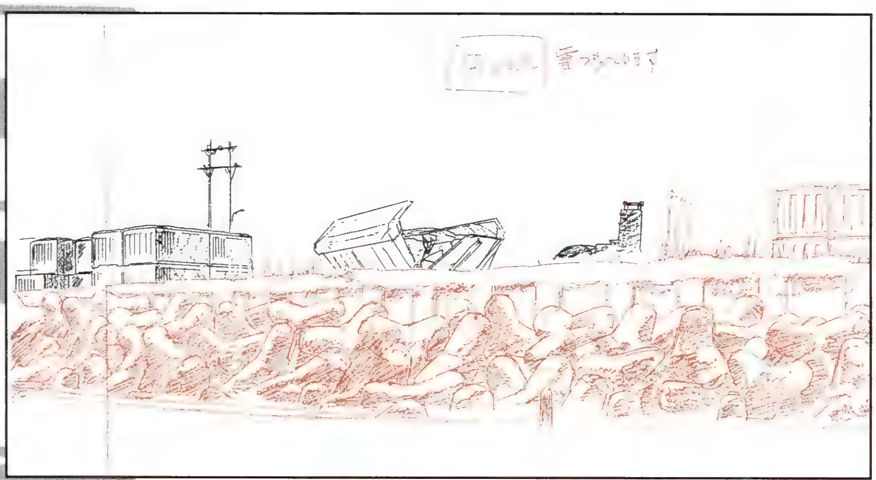
↘トになっています。また夜という状況設定によって暗部を増やし、背動（塗りセル）の最大の問題である平板な印象から逃れる工夫もしています。ステアリングの操作に合わせて背後へ流れ去る道路の曲線が変化している点にも注意。（上はc224-①、下は同-②）



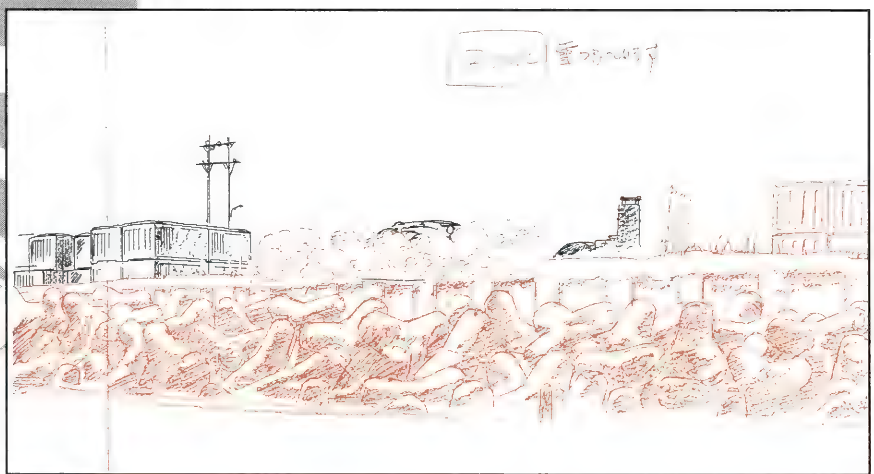
cut224-③



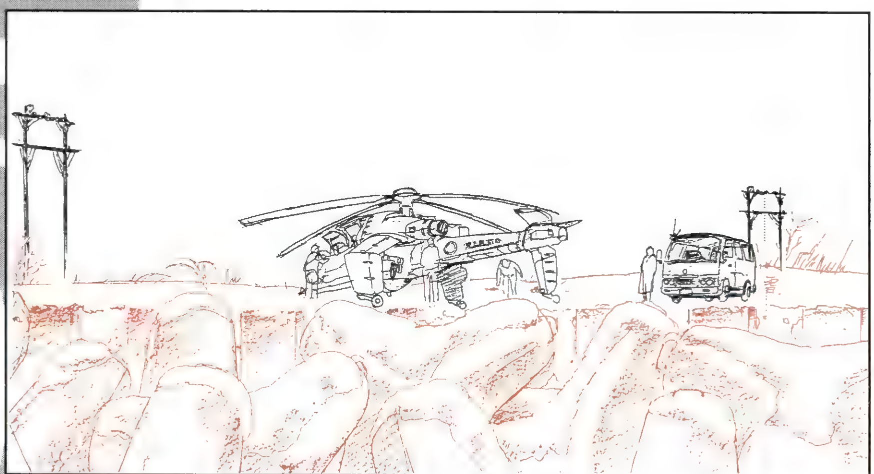
cut224-④



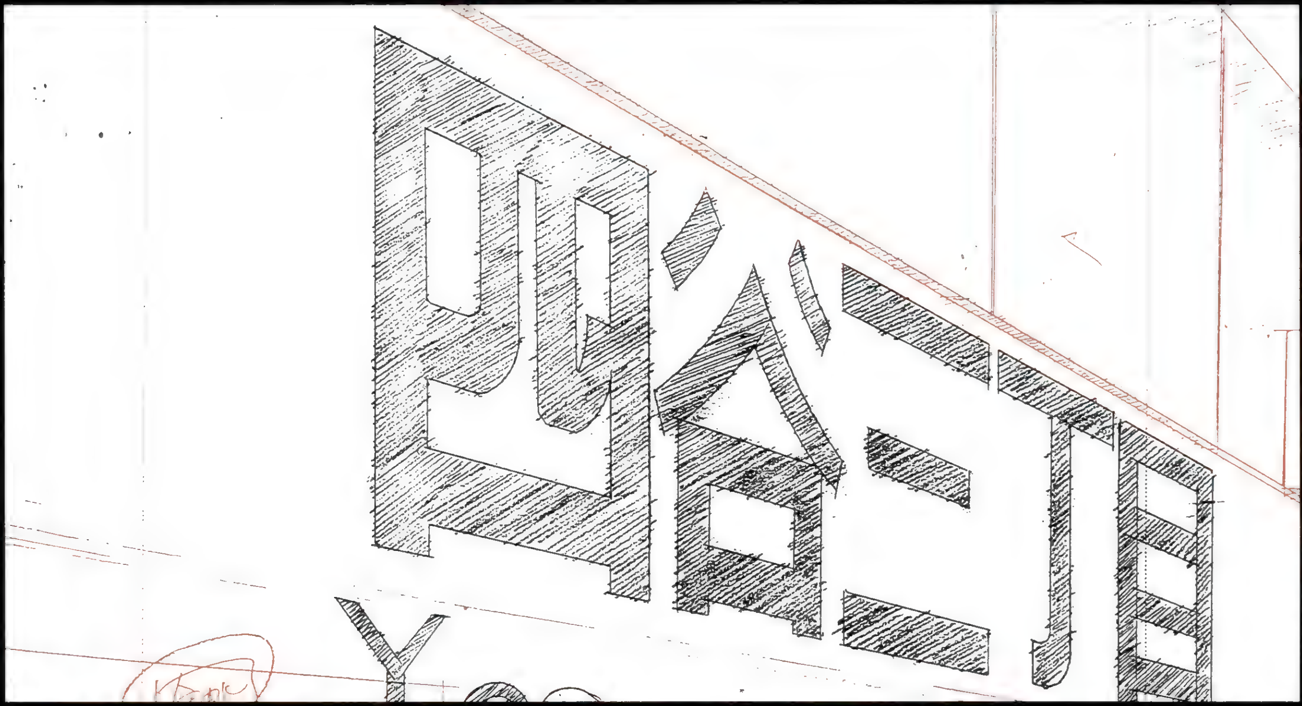
cut502-①



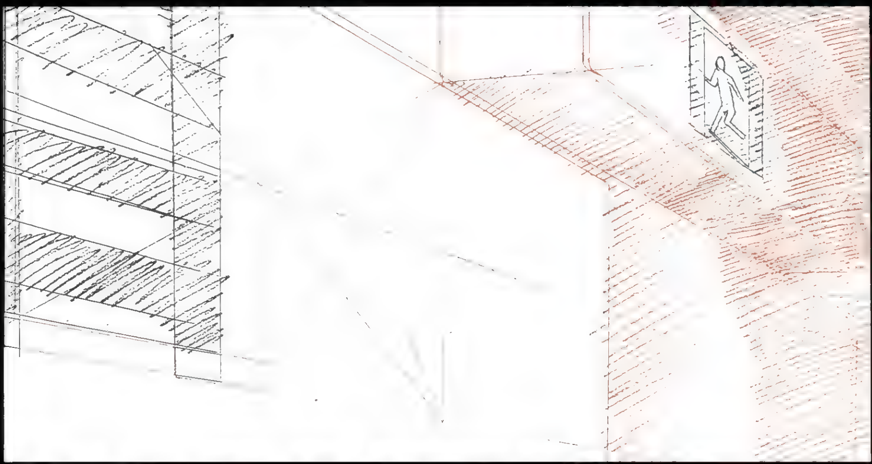
cut502-②　船上から見た埋立地の岸壁。
僅かにT.U.(チルトアップ)しながらPANすることで、船上に視点のあることを表現しています。遠くに見える建物や空との距離感を出すために、岸壁はBOOKにして密マルチ。雪の情景にしたことで違和感も減少します。



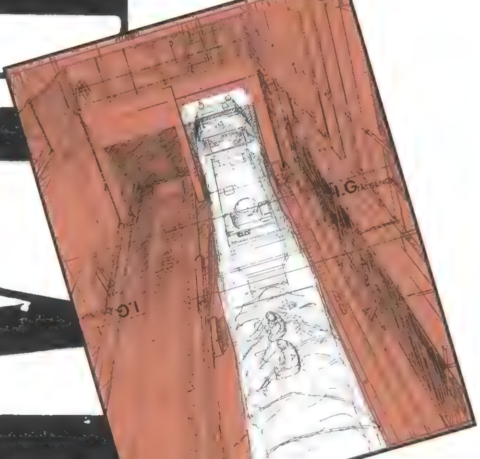
cut504　504は502の寄りですが、注意すべきはカメラ位置を寄せているのでなく、画面が寄っている感じ(ズームレンズ、またはレンズの交換による寄り）を表現することです。長焦点になると、距離感の差や画角全体の〝立ち上がり〟が起こり、極端な場合パースが潰れることもあるのですが、この〝パースを潰す〟作業は作画上は難しいことが多く、色や背景の描き方も大きな要素になってきます。この例では一面に雪が積もっている設定と、密マルチというカメラワークが効いていますが、その種の設定をあらかじめ選択しておくこともカットの成否に関わる重要な要素となります。




cut722　崩れ去る地下鉄坑内の壁。
こういったカットも、パースを設定すると背景で引くことはできず、また背景を引けるようなアングルではカットとしての効果も出ないので、背動以外に方法がありません（予算が許せば背景で出した質感を取り込んでCGで動かす手もありますが、この例のようなアップ処理の場合は動画のリズムの方が有効)。ロゴや壁の継ぎ目等を動画で送ることはさほど難しい技術ではないのですが、画面全てがセルになる（全セル処理）ので、その独特の平板な印象をいかに誤魔化すかという問題は最後まで残ります。この例の場合は、列車の前照灯によって見える範囲を（エアブラシによって）限定し、その問題を躱しています。



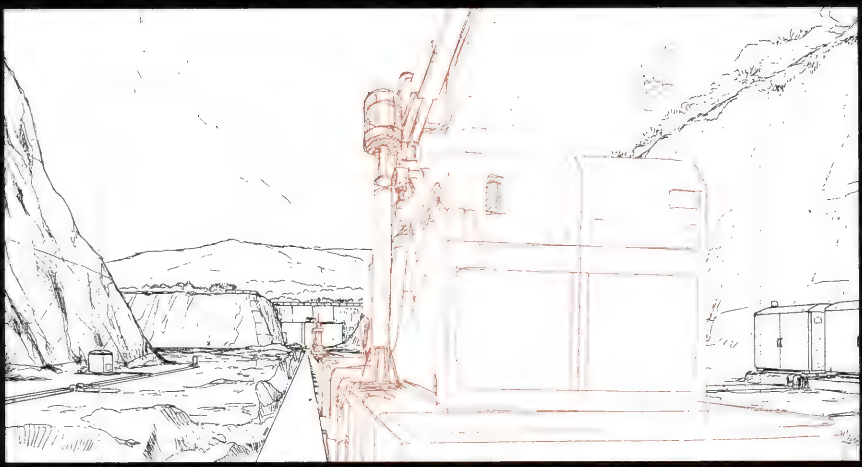
# PATLABOR the Movie 2



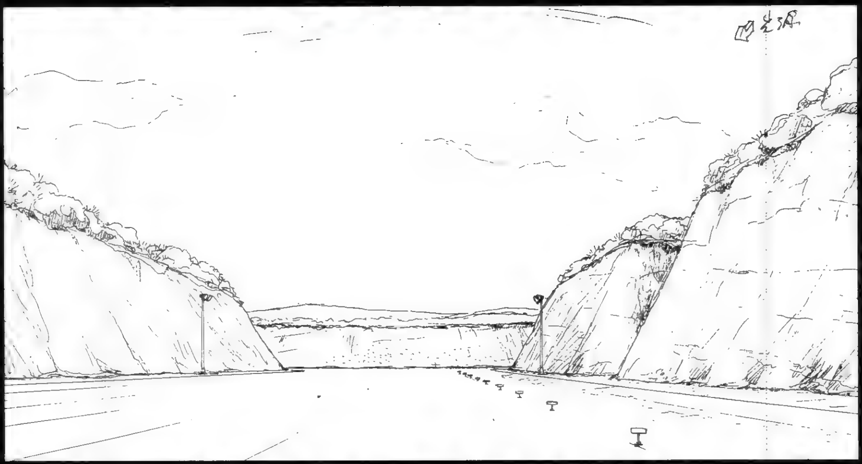
## 奥行の演出 *Perspective* ◉開放空間ー閉鎖空間

映画空間という言葉はあくまで概念にすぎず、スクリーンに映された世界はどこまでいっても平面に過ぎません。
実写映画はその平面内にフォーカスというレベルを持ち込み、情報量の粗密によって
ごく自然に疑似的な奥行感を成立させていますが、
（特殊な技法を除いて）線と面の表現でしかないアニメはただレイアウト上の工夫によってこれを獲得するしかありません。
勿論、全てのアニメ作品が奥行感を必要とする訳ではありませんが、平面的構成を基調とする古典的、
もしくは芸術的な<アニメーション>でなく、劇映画としての<アニメ>を目指すなら、これは避けて通ることのできない課題となります。
レイアウトの目標、その努力の大半は実はこの「奥行の演出」に向けられていると言っても過言ではありません。

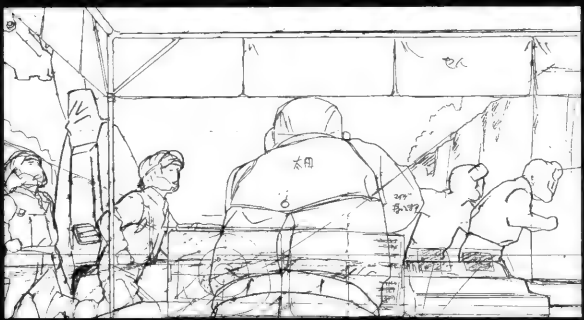
スクリーン（モニター）上に奥行を演出する最も単純な手段は、画面的に遠ざかる（もしくは接近する）対象を作画することです。草創期の映画が、まず近づいてくる列車を撮影したことからも判るように（「リヨン駅への到着」）、平面内に立体感や奥行感を実現したいという願望には根強いものがあり、実は映画が成立す



cut92

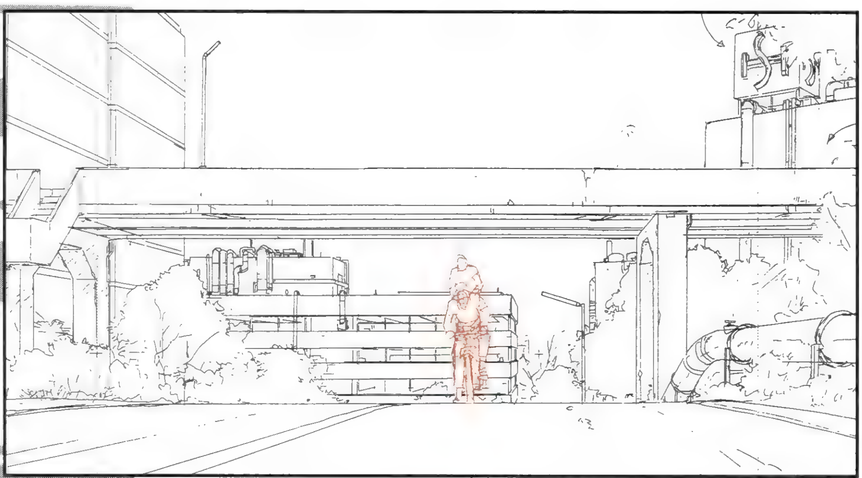


cut98　平面上に奥行感を成立させるためには、大きく分けて二つの要素が重要になります。
つまりパースの設定と、絵そのものの持つ情報量です。
セルが結局のところ作画された線の多寡と彩色の段階的設定によって情報量を調節するしかないのに較べて、基本的に面的な表現である背景は、作画上の様々なテクニックや原理的には無限の色彩の階調を持つことなどから、情報量の統御ということに関しては遥かに有利です。このことからも、奥行感を巧みに表現する基本は、いかに有効的に背景の持つ情報量を利用するか一そのことにかかっていることは明らかです。
建物のような構築物がなく、しかも樹木や草などの自然物の乏しい設定の場合、どうしても背景は単調になりがちなのですが、この例では左右の土手を切り通しとして描き、疑似的な地層（らしきもの）を設定することでその欠点をカバーしています。
また手前に人物がくる場合、背景を「空ヌケ」(室内であれば「天井ヌケ」)にして、パースをトボけると同時に背景の負担を軽減する方法がよく用いられますが、これは情報量が大幅に減るのみならず、臨場感も乏しくなるので、少なくともスクリーンに投影される劇場用の作品では、よほどの意図がないかぎり絶対に避けるべきです。



る遙か以前から存在していたと考えることができます。ただ奥から手前、手前から奥へ動かすといっても様々な方法があり、この種の技法に関してはアニメはそのパターンの全てを尽くしていると言っても過言ではありませんが、その殆どが実写映像の視覚体験に由来するものであることは明らかです。奥行感に限らず、アニメの映像は通常考えられていることとは裏腹に、肉眼視の体験よりもむしろ、様々な映像体験にその根源を持つものであり、アニメが劇映画を目指した時点からそうならざるを得なかったのだという事実は、充分に認識されなければならないことのひとつです（このことは、肉眼による観察力の訓練が作画力の向上に必須であることとは矛盾しません。為念）。

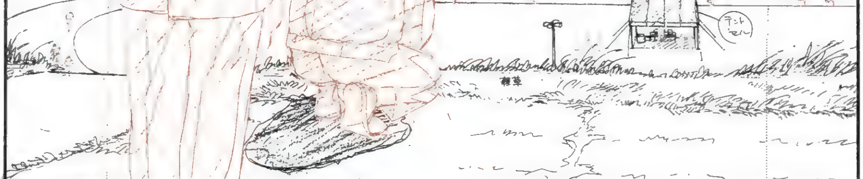
遠ざかる（接近する）ものを効果的に描くためのテクニックの基本は、その軌跡（動線）をどう設定するかという判断に大きく依存しますが、地上を滑走するものの場合は、当然のことながら制約が大きく、この例のように軌道上を移動するものの場合はレイアウトの段階で軌跡そのものが決定されます。移動する物体（人物）の速度感を強調するか、それとも空間の奥行感を優先するかで軌跡の設定の判断基準は変わりますが、いずれの場合も、実は作画された物体（セル）の表現はそれ自体で完結するものではなく、背景の密度との相関関係で決定されるものであり、構図はそのことを考慮して決定されなければなりません。



cut81　奥へ延びる道路に傾斜(スロープ）を設定した例。フレーム枠でなく、設定上で隠れた部分からフレムイン（とは言いませんが）する方法は意外性があり、それだけで直ちに観客の注意を惹きつけることができるので、シーンの転換時などにはとても有効です。
構図上で問題になるのは傾斜の向こう側の建物の高さです。この例のように左右が開けている場合は比較的バレにくいので有利ですが、そのかわり対照物がないので出現するもの(この場合は自転車にのった遊馬と野明）の大きさの基準が曖昧になる欠点があります。僅かに右側のパイプで大きさを確保していますが、その太さは自転車がどの程度まで手前にくるかで決定しないと、自転車とのパースの一致がたちまち破綻します。
横一直線に貫いた陸橋は、縦の動線に対して対照的に設定したもので、構図上の安定感を増す効果があります。

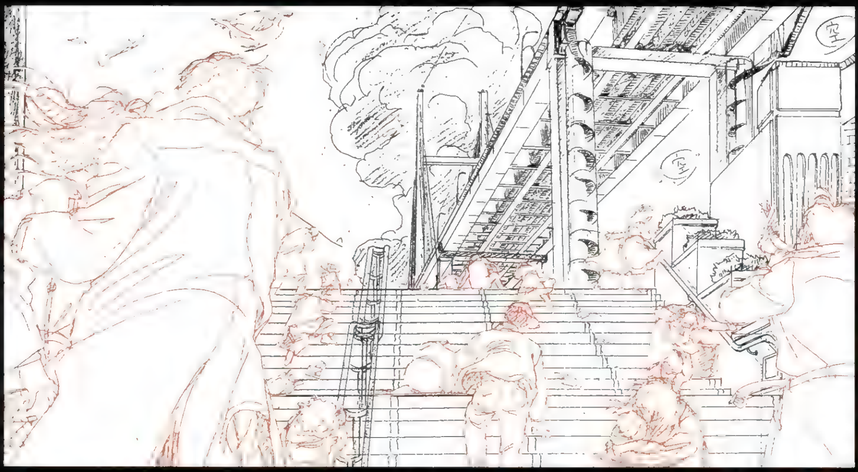


cut99　人物の背後の空間を土手で塞いだのは、前方に広がる射撃場の空間との対比を明確にするため。並んだ人物（教習生たち）のさらに後ろに走り抜ける教習生を配置し、背景にも右隅に階段を設定して高さと距離を損なわない工夫がしてあります。

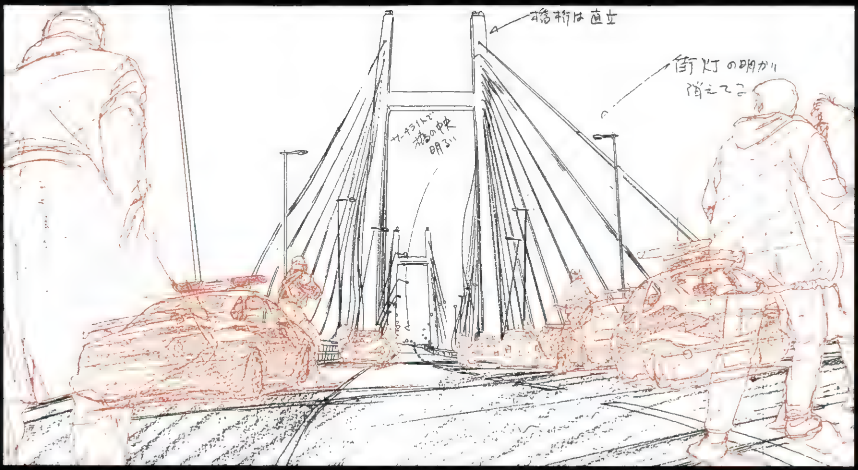


cut101　グラウンドを一望する土手の上の佐久間と進士。なんということもなく見えるかもしれませんが、グラウンドのパースと土手上の平面のパースが入れ込まれていて、ちょっと間違うと土手の上の佐久間たちが巨人になりかねない、かなり難しい構図です。佐久間と進士の大きさの正確な対比は、土手のパースを延長し、佐久間を立たせてみれば容易にとることができます。

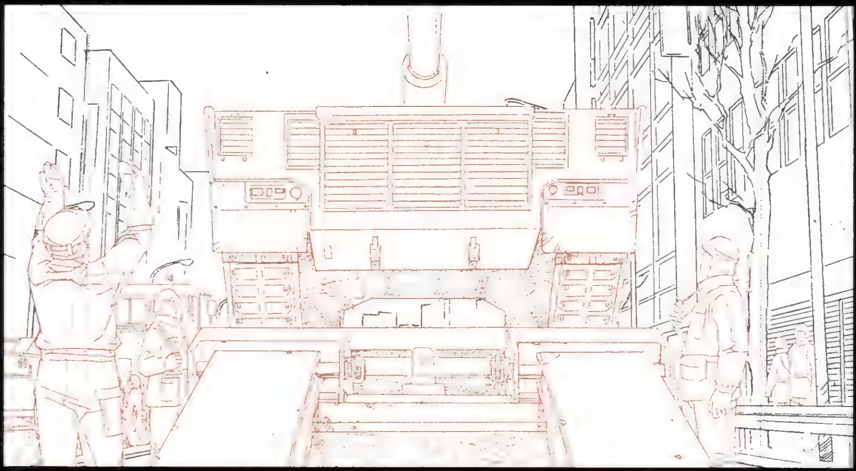
PATLABOR2



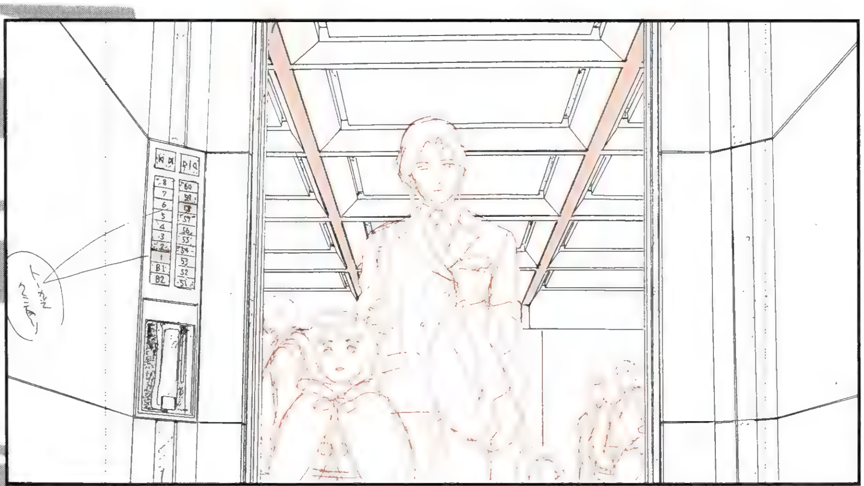
cut157　水平方向と上下方向のパースの要求を同時に満たす〝階段〟という設定は、奥行のある空間をより一層ダイナミックに見せるのに適した場であり、そのことは傑作と呼ばれる映画作品の多くが有効にこの設定を利用していることからも容易に知れます。
しかしレイアウトに厳密さを欠くとたちまち嘘がバレる難しい設定で、レイアウトマンがその腕をふるうに相応しい設定でもあり、成功すれば効果の大きい構図です。この例では、正面に大きく階段を構えて逃げ惑う群衆を配置し、上方には奥へ延びるベイブリッジを、そして階段によって隠された空間の奥に垂直に立ち上る爆煙を描いて、より劇的な空間を演出しています。手前に大きく配置された人物は、画面奥から吹き寄せる爆風を効果的に見せて臨場感を増すための工夫。
実際にほぼこの通りに見える場所が存在しており、これはロケハン時に既に決定していた構図のひとつでもあります。



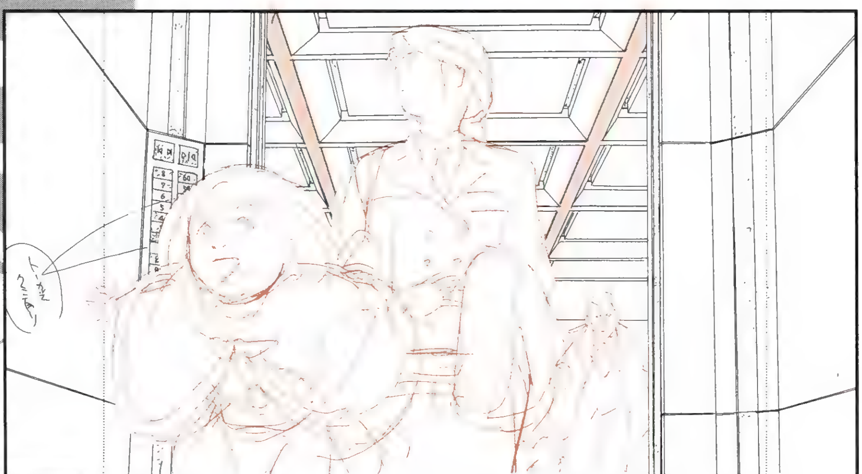

cut164　実際の画面では、夜の暗さを優先させたのであまり効果的に見えませんでしたが、爆撃の衝撃で大きく振れ波打った橋を縦の構図で描いたレイアウト。振れを効果的に見せるため、奥に重なって見える橋梁の角度を僅かに交差させたり、ワイヤーを左右非対称にするなどの工夫が成されています。



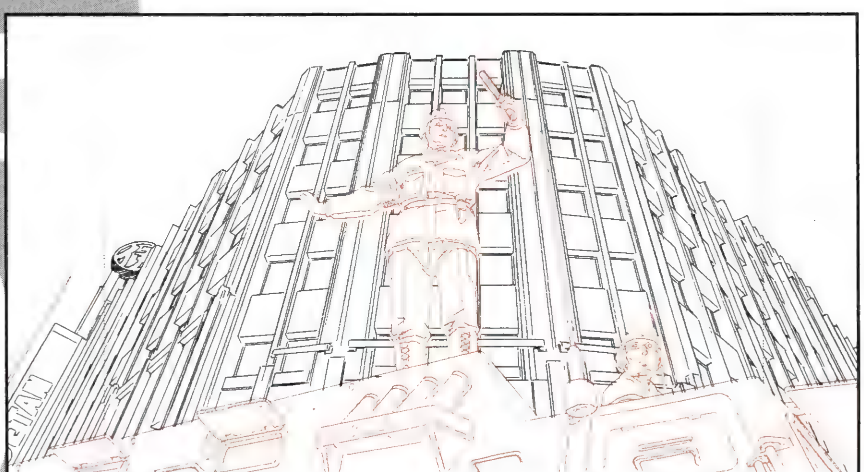
cut387　トレーラーから降りてくる90式戦車。
c81とは対照的に、スロープを降りてくる動きで奥行とトレーラー自身の高さを狙ったレイアウトですが、戦車自体のパースの変化を正確に描くことの難しいカットです。
車道上の兵士と歩道上の兵士の大きさの比較に注意。



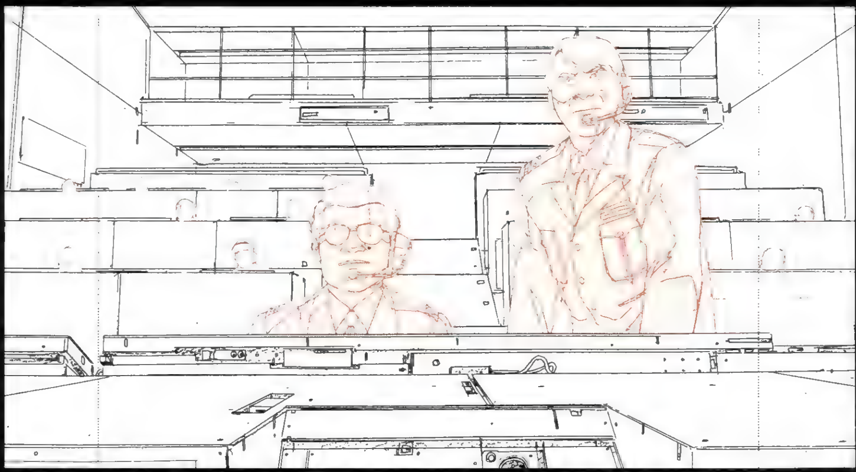
cut127　障害物が消えて奥に広がるパースが出現する、やや意外性のある構図です。奥へ延びる天井と上方へ抜けるエレベーター内の二つのパースが空間を造形しています。
走り込んでくる少女、それにつづくしのぶ、さらに奥でしのぶを見つけて走ってくる男たち—無用なカット割りを減らすための縦の構図の典型でもあります。



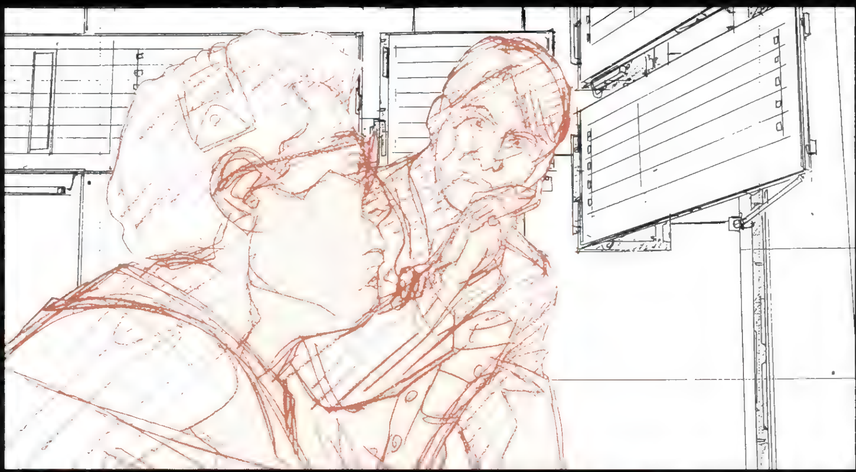
cut127—続き



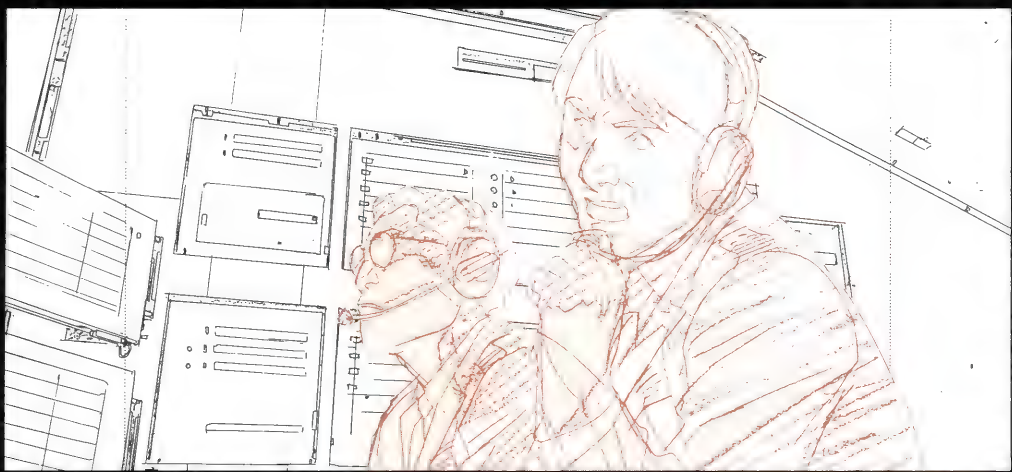
cut384　新宿伊勢丹前の警務隊の装甲車。
凸凹が多く、細かいパースの塊りのような建物は、レイアウトマンにとってはうんざりするシロモノですが、上方へ抜ける空間を街頭で生み出すには格好の設定です。
この例ではさほど難しくありませんが、アオリで足下の見えない人物は、浮いたり沈み込んだりしないように、見えない部分の確認の手間を惜しまないことが大事です。



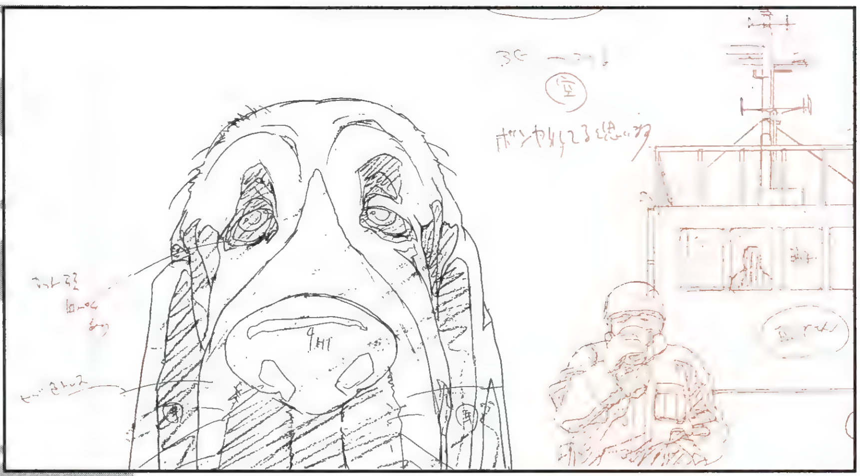
cut231　階段状にコンソールの配置された防空指令所。左右の壁のパースを決定し、それからコンソールの並びを詰めていかないと、たちまち嘘がバレます。一番手前のコンソールを垂直面にせず、傾斜を設定してパースをつけたのは手前の空間を確保するため。



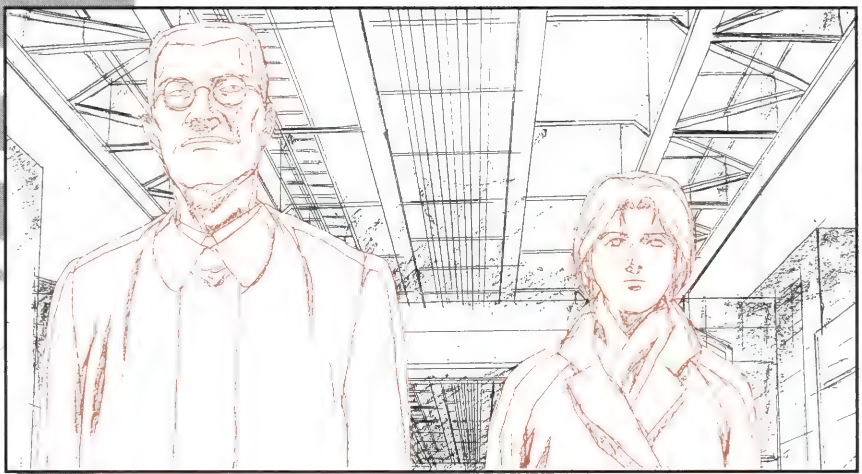
cut232／241　アイレベルを下げてややアオリ気味の構図にしたのは、たんに緊迫した場面を演出するためだけでなく、奥の壁を倒し込んで上方へ延びる空間を確保する意味もあります。
こういった密閉された室内の空間の表現は単調になりがちなので、左右が狭ければ上方に、天井が低ければ奥へと、広がりを確保しておくと特にUPショットの場合にレイアウト上の余裕を持つことができます。
手前の人物の顎と肩が生み出す空間が、奥の壁の倒し込みに対応して効いています。



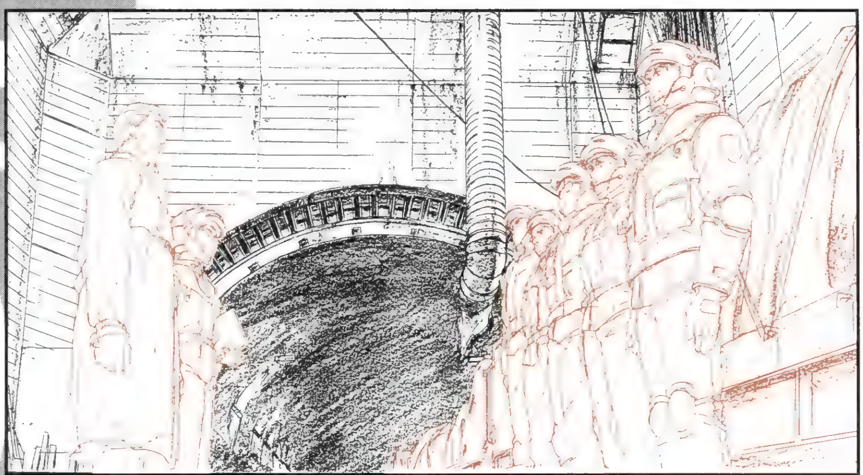
cut270　これはレイアウトというより設定（デザイン）の工夫ですが、天井や壁の凹凸や傾斜も効果的なレイアウトのためには必要だという例です。デザインの作業そのものも、ある程度レイアウトを想定して準備したり、また逆にレイアウト作業の過程で変更したり決定したりという柔軟な過程として考えることが重要です。
パネルに表示されたデータは、写植で打ち出した文字をパソコンのグラフィックツールでレイアウトに合わせて傾け、リスフィルムに起こすという手順を踏んで、最後に撮影で合成しています。CGというほど大袈裟なものでなくとも、厳密なレイアウト作業さえ行えば、比較的安価なこの種の技法を使う余地はまだまだある筈です。



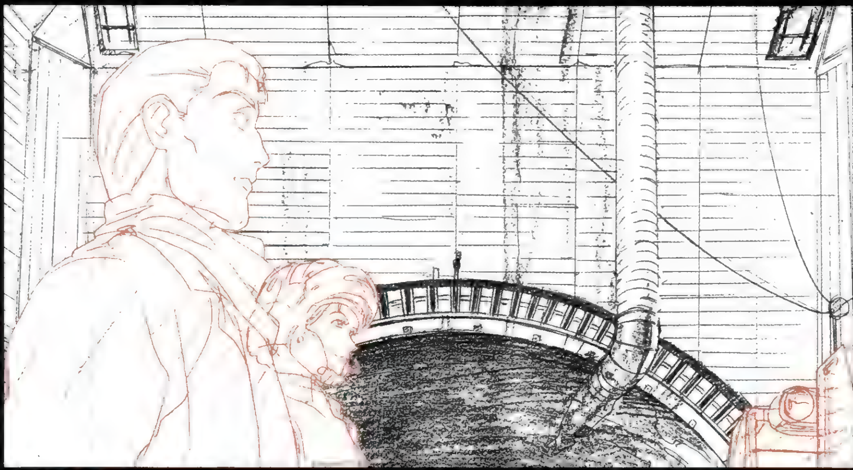
cut501　犬の顔をナメ込むなどという構図は、アニメが得意な「足ナメ」同様、本来は安直に行うべきものではありません。犬のUPがどうしても欲しかったという監督の個人的欲求によるカットであって、物語上あるいは演出上は全く不要な構図です。
バセットハウンドを選んだのは「この犬種が大好きである」という理由だけでなく、体高の低いことが構図上でも必要だったらであって、アラスカンマラミュートやボルゾイのような体高の高い犬種だと奥のオヤジを入れ込んだときに甲板まで入り、作画的に大変苦しくなるからです。



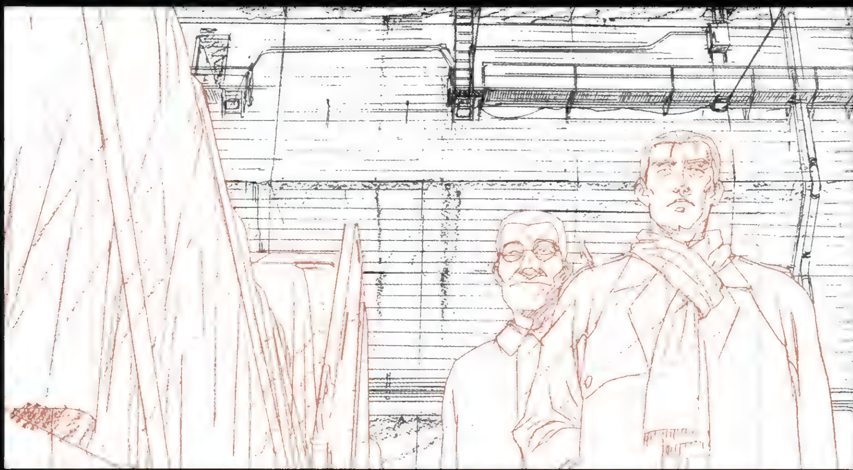
cut491　奥行を演出する目的は、たんに空間を造形するということだけではありません。
「劇的な構図」を必要とするシークエンスで、いかに自然にその空間を準備するかはコンテ段階で〝場〟を選ぶことから始まりますが、その〝場〟を有効に使いきるかどうかは、レイアウト作業にかかっています。
高架道路下の船溜まりという〝場〟は〟主題のひとつである〝橋〟を意識させるだけでなく、降雪という気象条件を制御したり、また追うものと追われるものの邂逅の場に相応しい縦に延びた舞台として有効に機能したと思います。
このカットでは荒川としのぶの表情に観客の注意を集中させるためにアイレベルを下げ、背後の状況を隠す構図を選んでいます。



cut738　向い合って並ぶ人物の構図は、それ自体大変難しい構図のひとつです。
感じだけで描くのでなく、フレム下の見えない足下までパースを延長して確認すれば正確に作画できる筈ですし、奥の壁までの距離やトンネルの位置も自動的に決定できます。
奥の壁をやや倒し込んで、吹き抜けの空間を表現している点に注意。
トンネル内部は暗く潰すのが一番。
描き込むとパースがしんどいだけでなく、構図の安定感を崩します。



cut745　738の謂わば「寄り」のカットですが、当然のことながら738のたんなる拡大でないことに注意して下さい。実写であれば、こういったケースでは当然レンズが変わりますから、見かけ上での後藤としのぶの高さ、距離、そして奥の壁の傾斜やトンネルの円弧のアールも変化します。大事なのは、頭の中でその場にカメラを置き、レンズを選択してみるという過程を踏むことであって、その結果が作画上で前後矛盾したとしても気にする必要は全くありません。たびたび実写と比較するのは、（他でも触れましたが）アニメの映像は現在では基本的に実写映像の視覚体験に根本を置いているからであり、「臨場感」を出すには実写の、それもレンズの感覚を持つことが重要だからです。（このことは〝レンズの選択〟の項目でも触れます）



cut746　大きくアオッているのは、見送っている後藤と荒川の目線のストロークを長くとるためです。当然奥の壁は大きく倒し込まないと距離感が失われます。
傍らを通過する貨車の高さは、二人を足下まで延長して作画し、足の接地している床面を貨車に伸ばして再び上方へ延長すれば、直ちに判明します。



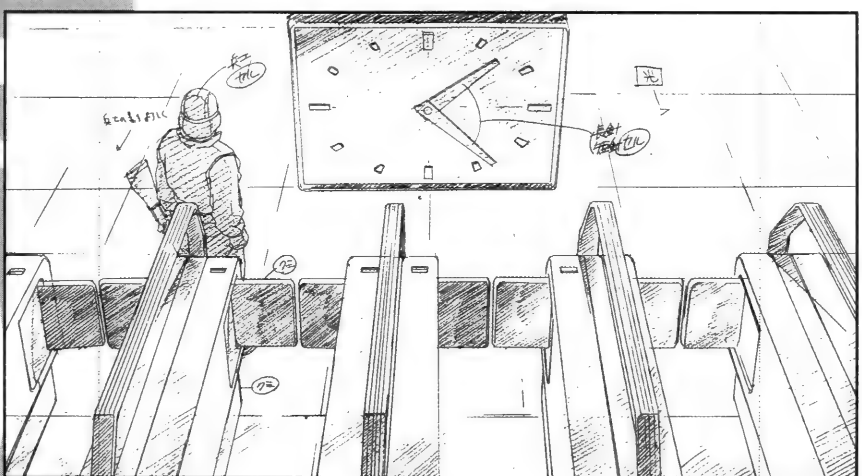
cut751　こういった人物の縦の並びの構図は、二人より三人…と人数が増えるに従って困難になり、嘘がバレやすくなります。手前の松井の身長の低さによってかろうじて成立しているカットで、松井の背丈が高い場合は「肩ナメ」にせず、手前に置くこと自体をやめるべきです。やや余談になりますが、アニメで頻繁に登場する「足ナメ」や「肩ナメ」、「手ナメ（！）」等の構図の殆どが位置関係的にはデタラメだと思って、まず間違いありません。



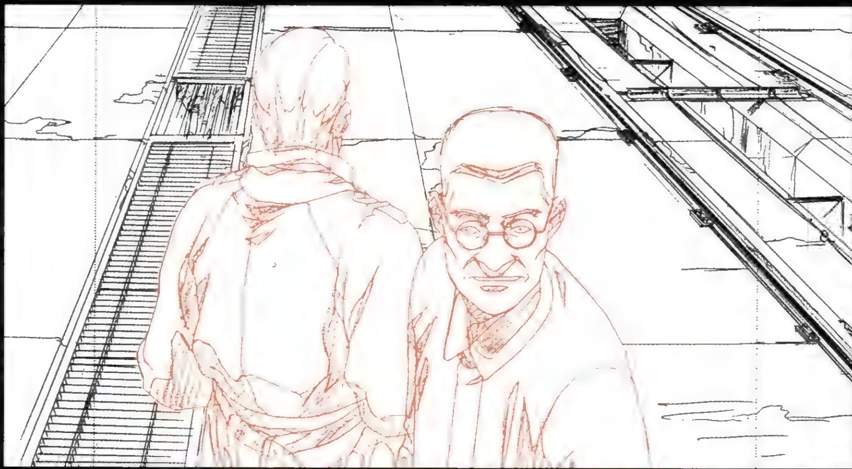
cut182　これもサラリと描いているように見えますが、難しい構図です。座っている人物はそれだけでも作画的には難物なのですが、この俯瞰のカットの松井はバストショットなので、ソファから壁までの距離を特定する要素に乏しく、ソファの背凭れと本棚の位置関係から壁までの距離を想像させる他に方法がありません。
実際の画面では壁が背景になるので、その情報量に助けられてそれなりに見えるのですが、レイアウト段階では確信の持ちにくい構図です。
右上に延びる壁のポスターのラインと、本棚の棚のラインが平行でないことに注意。



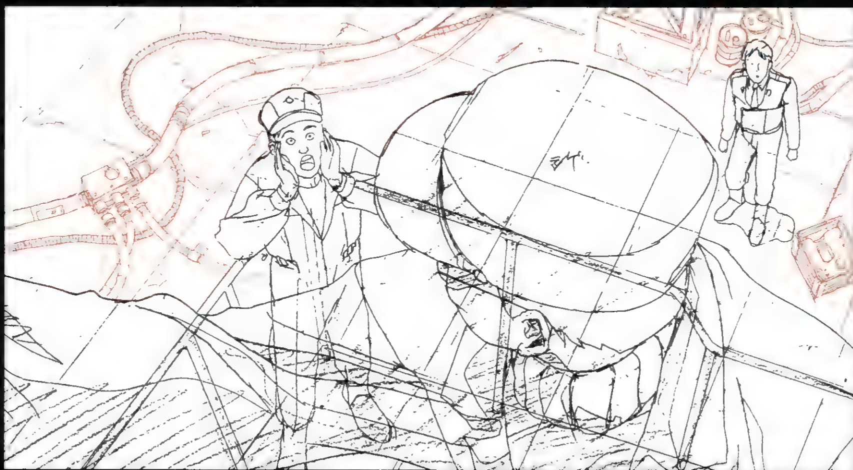
cut483　通常はアオリにして天井に抜くカットかもしれませんが、柘植が背後に背負ったものの存在感を出したくて、消失点を柘植の頭の位置に持っていった構図です。
レイアウト作業は一気に大変になりますが、人の目に触れることのない、夜の船溜まりという場面設定そのものに柘植を重ねることで、その内面に踏み込んだ描写を期待したレイアウトです。
レイアウトの意図を、美術がどう汲んで背景を描くかが問われるカットでもあります。



cut716　時計の文字盤で下方へのパース、自動改札機の並びで奥へ延びるパースをそれぞれ出しています。
俯瞰で奥行を出すためには、このように交錯する二つのパースを混在させる方法が普通で、レイアウトにおける「奥行」とか「高さ」という考え方は、要するに本来立体(三次元)的な空間の処理を、それぞれの方向性において強調（もしくは捨象）した言い方に過ぎないことが判ります。



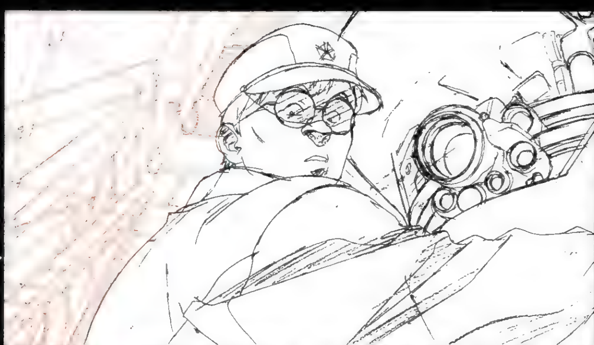
cut747　これも俯瞰における奥行の処理の一例です。
バスト（腰）で切っているので判りにくいかもしれませんが、人物を足下まで延長してみれば、それぞれの重心を垂直に延ばしたラインが平行でなく、下方向に消失点を想定したパースを形作っているのが判る筈です。背景的には床（地面）のみなので、埋設溝や軌道、コンクリの継ぎ目など、パースとして使えるものはありったけ動員します。



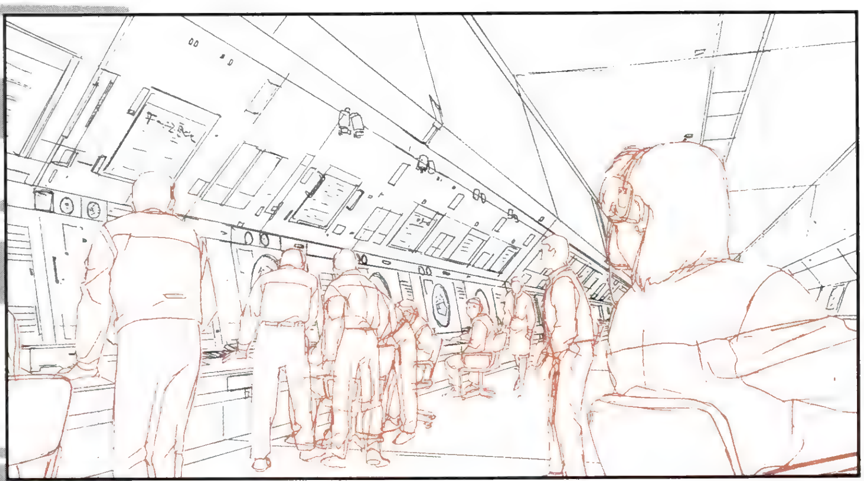
cut117　俯瞰ですが、地上とデッキ上、さらにラッタル上と三段階に人物が配置されており、それぞれ遠景、中景、近景に対応しています。こういった構図で中・遠景の人物はともかく、カメラ前の人物の正確な位置関係を特定することは殆ど不可能ですから、人物の体のパースそのものを他に一致させるだけで精一杯。全体のバランスはレイアウトマンのセンスということになります。
床の傾斜は、たとえ継ぎ目がなくとも、引き回されたケーブル等で充分に表現できます。

cut115　これも117と同様、正確な位置を確定するための存在（レイバー）がフレーム外にあるので、位置関係を117と厳密に対応させることはできませんが、デッキの手摺りの高さは厳密に合わせる必要があります。シゲの踏んでいるラッタルとハンガー内部のパースは角度によっては一致しないケースもあるのですが、便宜的でもなんでも絶対に一致させておくべきです。

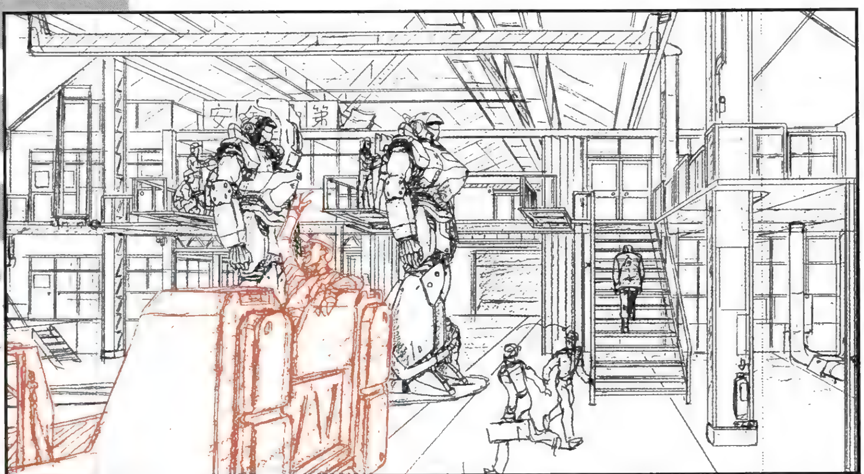




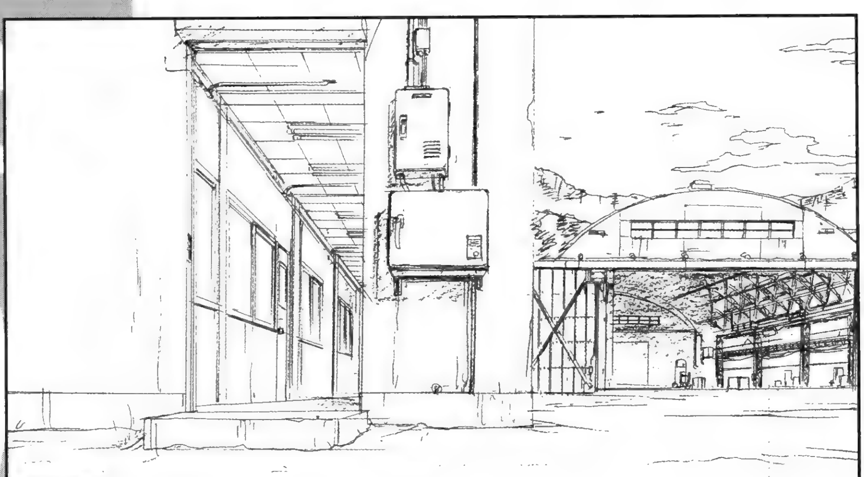
cut116　このカットを挟んで上記の115および117へと繋がるわけですが、個々のカットの位置関係の正確さもさることながら、アングルの流れが自然に見えるかどうかが最も肝心なことで、仰角や俯瞰が連続するカット割りの場合は、その点を念頭に入れてレイアウトを考えないと、それぞれが正確でも編集した段階で妙にギクシャクしたものになってしまいます。
中央右に見えるようなリング状の形は、それが形作る平面のパースを考えてアールを決定しますが、これも嘘でもなんでも水平に設定した方が無難。



cut258　こうした閉鎖された空間の消失点は背景的にも処理しづらく、通常はこの例のように、その位置に人物を配置して隠します。この辺の事情はセルの方も同様で、線の太さに限界がある以上、一定の大きさを越えた人物や物は限りなくゴミに近づいていくだけです。アニメの表現では無限遠に連続する作画は不可能だと思えば間違いはありません。



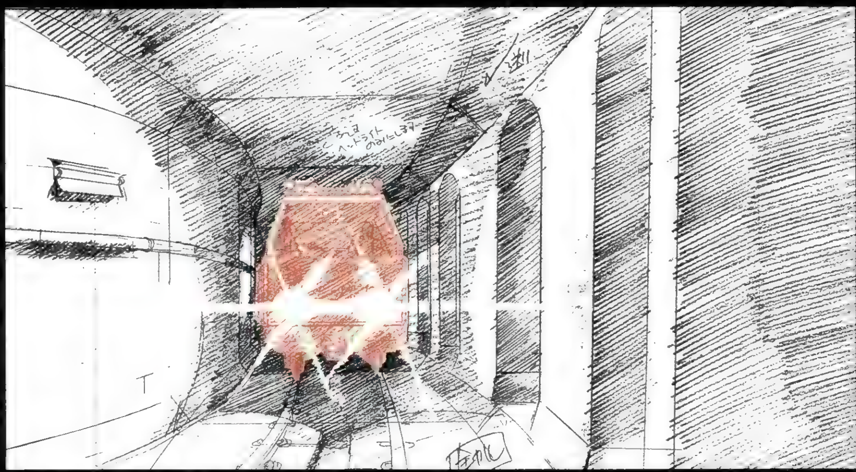
cut313　〝抜け〟の部分の多いハンガーの設定は意外に難物なのですが、設定としてはその分だけ面白く、かなりよくできたデザインだと思っています。このカットはハンガーの喧騒の中でロングの後藤をいかに印象的に見せるかを目標にしたレイアウトですが、こうして絵として見ると、横方向に延びたオフィスや横並びのレイバー、横方向の動きの中で、唯一縦に設定した階段をのぼる後藤がそれなりに印象的に見えます。が、実際の画面ではカメラ前に移動してくるキャリアの存在感に圧倒され、後藤に目の行った観客はおそらく少なかったと思われます。〝絵〟としてのレイアウトの印象を通過して、最終的な画面を想像することは、やはりそれなりの訓練を必要とするという好例です。



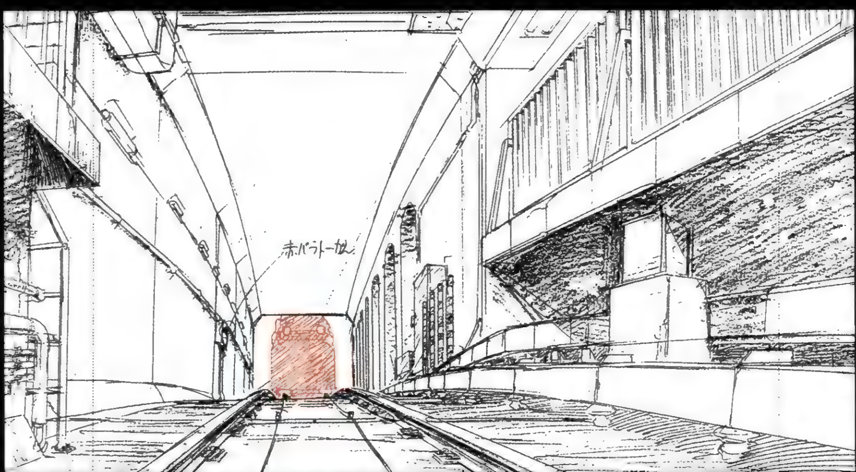
cut516　同一画面の中に、手前の建物の廊下と奥の格納庫内の二つのパースが同時に見える、珍しいレイアウトです。実際の画面では左の廊下は松井がドアをブチ破った瞬間にしか見えないのですが、こうして見るとこれはこれで面白く、いつかまた試してみたくなる構図で、レイアウト作業はこうした副産物を生み出す貴重な場でもある、と一ただそれを言いたくて選んだカットです。



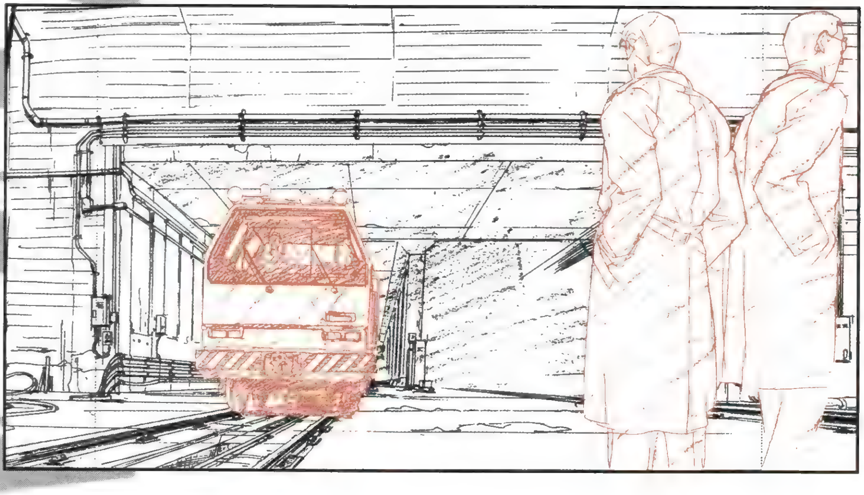

cut683　新宿地下街。シャッターが下りているのでパース線のカタマリのような設定になっていますが、逆に単調さを心配して床に傾斜をつけてあります。実際には逃げ惑う兵士の作画が凄じく、心配は杞憂に終わったというオソマツ…。



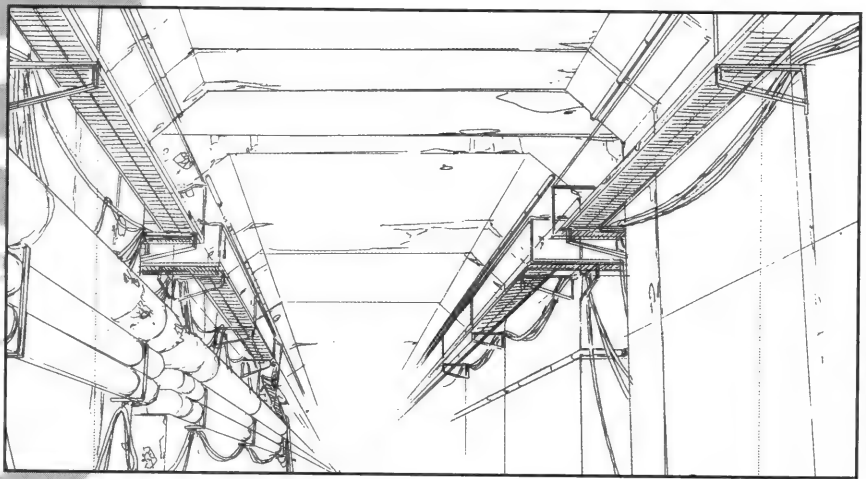
cut726　地下鉄の背景動画ですが、進行方向右へ向けてカーブを設定したのは、単純な直線で構成したストレートな方向性だけだと疾走感に乏しいと考えたからですが、結果的にライトに浮かび上がる左右の壁の不均衡が面白く、これもレイアウト過程での副産物です。



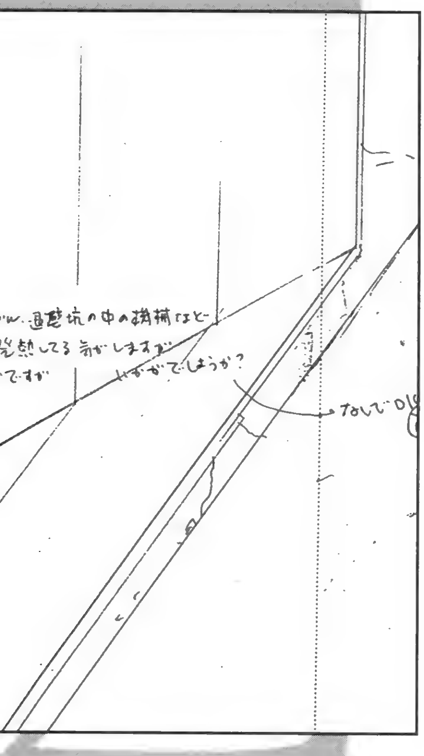
cut729　地下鉄の軌道にスロープを設定し、近づいてくる列車が左へ逸れて見えなくなるという光景は、頭の中でデッチ上げたものではなく、ロケハンで見た現実の光景です。基本的に想像で考えた構図や動きは、現実のそれには及ばないもので、アニメであっても出来得る限りロケハンは行うべきものであり、足を運んだ分だけ必ず収穫はあるものです。ホーム下の構造等も普段は決して見ることのない部分で、想像で描いたかどうか、すぐに判ってしまいます。

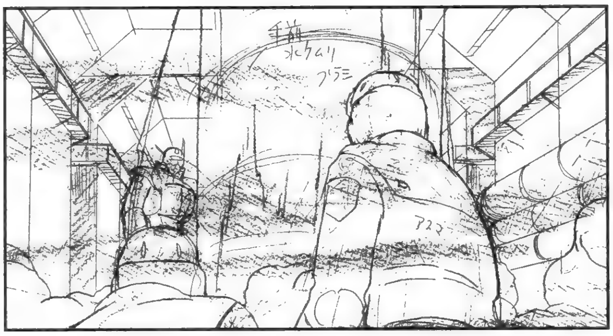


cut736　トンネルを抜けて後藤たちの前に姿を現わす列車。
よく見ると、右寄りに立つ後藤や荒川に対応して、壁をやや後退させて左方向に広がりを出しています。こうした処理はたんにパースや位置関係の正確さを追及する作業からは出てこないもので、これも「その場でカメラを構えてみる意識」の産物です。トンネルを抜ける列車は無限遠から作画するのでは無論なく、音を先行させ、トンネル内に暗闇を設定してF.I（フェードイン）させています。こういった構図に限らず、接近する列車や車、飛行機などは、いかに音響をうまく利用するかが演出上は重要になります。

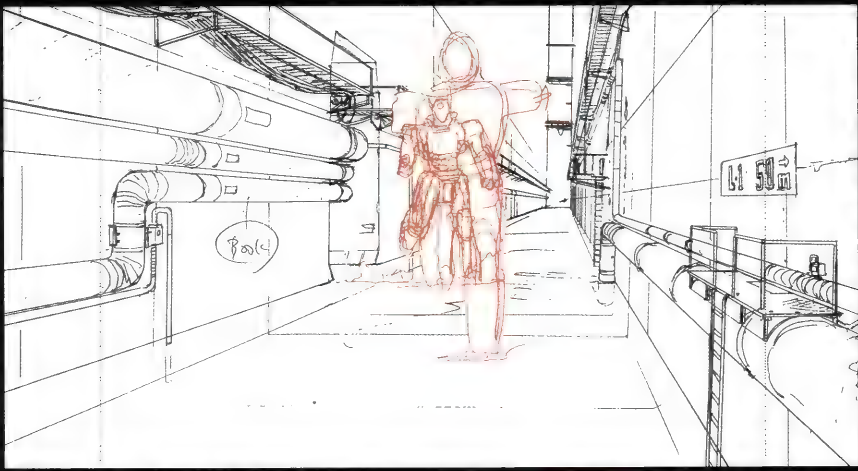


cut822　御覧の通り、手前にセルを置くと描き込まれた背景部分のレイアウトはその半分以上が隠れて見えなくなってしまいますが、他の項目でも触れた通り、確信をもって見える部分を描くには、見えない部分をきちんとレイアウトする努力が必要なのです。
実際の画面ではレイアウトで示されたセル以外に、さらに水煙のブラシが置かれ、背景は殆ど見えません。レイアウトマンや美術の心中は察するに余るものがありますが、これもまた運命です。

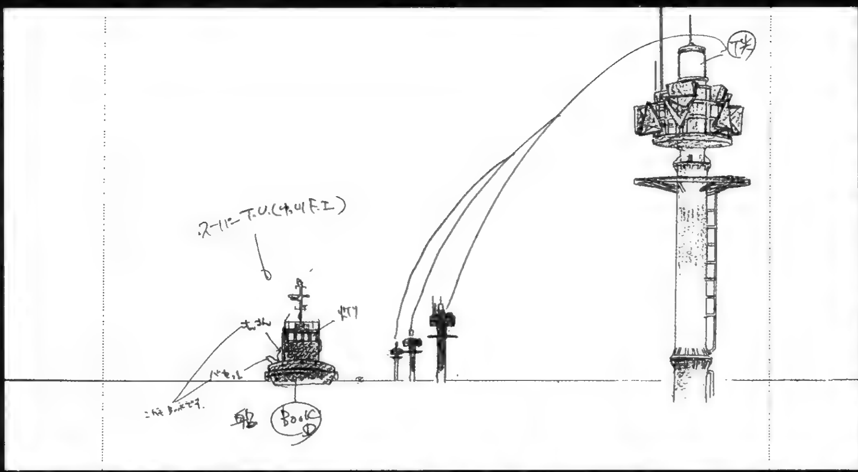





cut822　セルをのせた状態

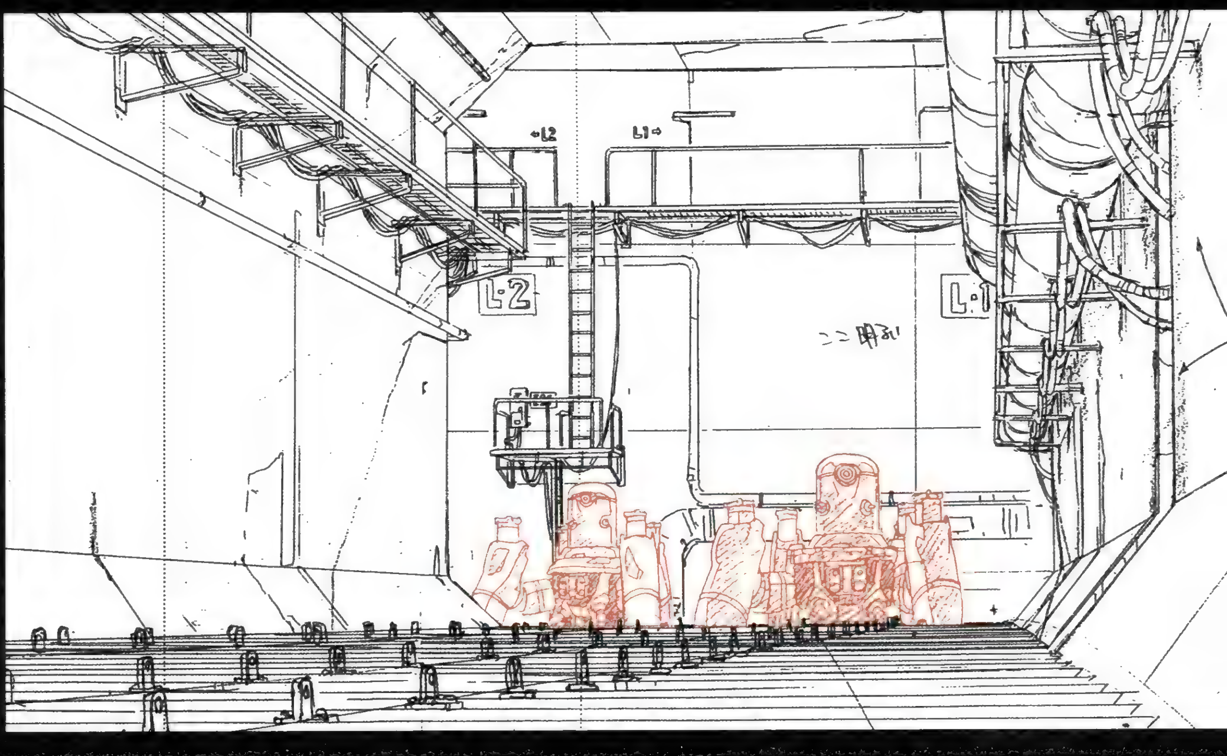



cut827　延々と続く縦方向のレイアウトの果てに、ようやく辿りついたトンネルの出口なので、上方へ思い切り抜ける高さを出してみたのですが、浸水に水没した通路を描くために低いアングルがとれず、中途半端となった反省のカットです。
レイアウトは思い切りが大事という教訓です。



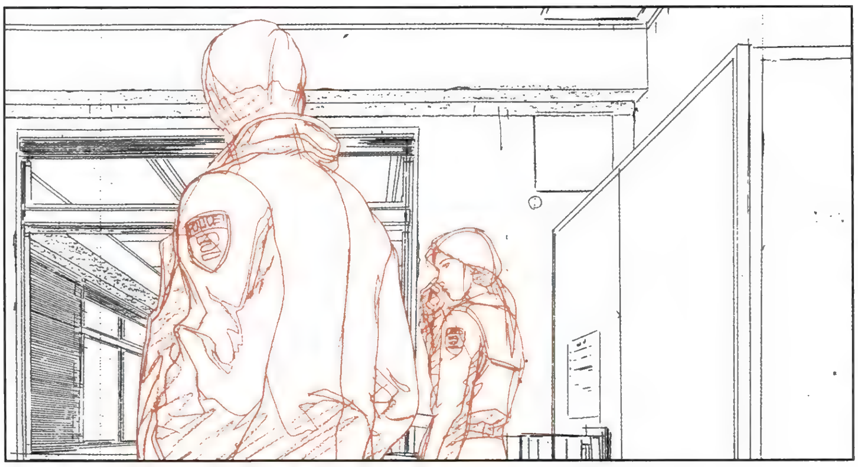
cut499　水平線はレイアウトのための便宜的な処理で、実際には作画されません。
朝靄の漂う湾岸を描くため、水没した電柱のような標識灯だけで奥行を処理したカットで、「スーパーT.U」と指定されたタグボートも、実際にはF.Iさせただけです。

cut753　カメラPANを想定したレイアウトなので、フレームの左右で消失点が一致していません。こうした処理はアニメの構図に特有なもので、レイアウトは一枚絵ではないという証拠のような例です。
トンネルを抜けた部分の廊下の床が一段下がっているのは、勿論設定上の理由からなのですが、結果的にはこれで（少しですが）レイアウトの負担を軽減しています。





cut315/317　（人物なし）



cut315/317　映り込みの効用は"窓"の項目でも触れましたが、本来奥へ向かうパースに立ち塞がる筈の壁の一部に、奥行が疑似的に出現した画面はなかなか面白くて、この作品のレイアウトの中でも特に気にいっている仕掛けのひとつです。
閉鎖された空間の奥行の中では、人物の位置関係や高さの整合性は非常にタイトになるので、レイアウト作業時には細心の注意が必要です。あらゆる場合について言えることですが、何だか変だなと感じたら躊躇せずフレームの外側へ作画を延長して確認してみることです。この作品ではそこまでする必要もなかったので使いませんでしたが、コピーの縮小機能を使えば、比較的容易に確認できる筈です。



cut319　手前に立つ本人とその映り込みの後ろ姿もまた、人物の並びの確認の対象です。実体の室内のパースと人物のパースの一致。鏡像内の室内のパースとその中の人物のパースの一致。そして現実の人物と鏡像内の人物の位置関係の整合性。さらには現実の室内と鏡像の室内の対称性の確認…と気が狂いそうに見えるかもしれませんが、鏡像と考えずに、連続した室内に立つ２人の人物と考えれば良いだけの話です（それでも大変には違いありませんが）。

# 高橋明彦

**STAFF INTERVIEW**［撮影］*Akihiko Takahashi*

1957年10月20日生まれ。東京都出身
東京アニメーションフィルムを経て、スタジオポストン設立
「ドラえもん」（TV、1979年～）、「アルスラーン戦記」（1991年、劇場）など50を超える作品で撮影監督を務める

## フィルムの選択に新しい試みを

―押井さんとのお仕事は――。

高橋　きちんとした形でやったのは今回が初めてだと思います。ただ、以前ビデオ版「パトレイバー」を2本ほどお手伝いしたことはありますが。あとアイジーさんが作った「トーキングヘッド」のアニメ・パートもやってますので、多分その辺りがきっかけになっているのではないでしょうか。今回の話ももともとはアイジーさんからのものなんです。

―押井さんの作品自体は以前からご覧になったりは――。

高橋　ええ、何本か観てました。

―押井さんはかなりカメラに対するこだわりの強い演出ですよね。

高橋　そうですね。でもどちらかと言うと撮影泣かせの作品を作るんですよ。特にカットの長さが…。今回の映画も、これぐらいの尺があると普通なら倍のカット数になるんですが、それが半分ですから。長回しが多い分。当然カメラマンの方もより長時間緊張を持続しなければならない訳で、つらい日々を送りました。

―今回はISO（感度）の高いフィルムを使われたとのことですが。

高橋　当時まだ出て間も無かった新製品でISO200のフィルムを使っています。恐らくアニメーションでこのフィルムを使ったのは、日本ではこの作品が最初だったのではないでしょうか。

―従来はどれぐらいなんですか。

高橋　通常ノーマルというと125です。でも実効感度はもう少し高いようです。あとこのフィルムはラチチュード（有効感度の幅）も広いんです。だから、多少アンダー気味になっても色味とかはほとんど変わらない感じで撮影できますし、フィルター・ワークや透過光等の特殊効果もやりやすいんです。以前ですと、感度が高くなると粒状性が悪くなる（画面の粒子が荒れる）という問題があって、アニメに高感度フィルムは不向きだと言われていたのですが、ここ何年のうちにそういう問題も解消されて、高感度でも十分大画面に耐えられるようになってきました。実際、感度が高いと、撮影が楽になるというか、逃げもできますしね。

―今回は、1カットが長いだけではなくて、密着マルチが多用されてましたよね。こういう場合、普通はセル傷が目立ってきたりすると思うんですが。でも全然そんなことがなかったですよね。

高橋　それはフィルター・ワークで消してるんです。例えば、雪の降っているシーンは止めの雪2枚の引きだったんですが、普通ああいう暗いシーンでセルを引くとどうしても傷が目立ってくるんですよね。実は、撮影中には見えているんです。でもそれを、フィルターを通すことによって、フィルム上では見えないようにするんです。

―具体的にはどのような方法で。

高橋　偏光フィルターを2枚使ってセル傷の反射光だけを消すような角度で撮影するんです。

―でもそうなると、かなり画面が暗くなってしまうのでは。

高橋　そこでフィルムの感度の高さが生きてくるんです。

―お話を伺っていると、実際にフィルムになるときに、撮影がいかに重要な役割を担っているかわかるような気がするんですが、でもなかなかその辺りは認識されてませんよね。

高橋　どうしても縁の下の力持ちで終わってしまいますから。

―スケジュールの皺寄せもくるところですし、あと、クォリティーのかなりの部分を撮影がカバーすることがあるとも伺っているのですが。

高橋　そうですね、実際あると思います。自分で言うのもなんですが…。とにかく、こちらにくる素材が中途半端なのに、なんとか観れるようにしてくれというような注文がけっこうありますから。

―ところで、今回の映画で何か新しい試みはされましたか。

高橋　新しい試みというほどのものは特には…。それよりも、とにかくきれいな映像をよりリアルにということばかり考えてましたので。細かい部分で気を使ったところは色々ありますが、そんなに変わったことをたくさんやった訳ではありません。当たり前のことを当たり前に、普通よりも丁寧にやっただけで。

―特にフィルター・ワークが凝っていたという印象があるのですが。

高橋　一般の人にはわからなかったと思いますが、見え方は同じようでも、場面によって色々なフィルターを使っているんです。例えば、一見ディフュージョンに見えるようなところでも、実際にはフォギーを使っていたりとか、昔ながらの紗や十字紗

**先頃、36歳の若さで**
**惜しまれつつも急逝した高橋明彦**
**「パトレイバー2」の高度な画面を**
**陰で支えた撮影監督**
**その生前のインタビューを**
**ここに掲載する**



cut323/326　奥行感の表現で押しまくったシーンの最後で、ようやく人物（しのぶ）が縦方向に移動します。後藤が立っているので、手前に移動するに従って破綻の危険度も急速に増すのですが、このカットではどうやらことなきを得たようです。

といった布製のものを使っていたり。あと自家製のフィルターも2〜3種類使ってますし、あちこち探して見つけてきたのも何種類か使いました。

——普通、十字紗というと、光を十文字に走らせるときに使ったりしますよね。セルの撮影は反射光を撮ることになるわけですが、その辺りで効果も違ったりしてくるんですか。

高橋　輪郭が滲んできたり、溶け込んだりして表情が柔らかくなります。

——確かにセルはどうしても境目がくっきりしてしまいますよね。

高橋　その境目をどれだけ硬く見せないようにするか。もちろん、場面場面で見せ方は変わってきますけど。

——そう考えると、フィルム上の画面をどうするかは、結局撮影の問題になってきますね。もちろんフィルムの選択とか、も含めて。

高橋　そうですね。でも今までのアニメーションでは、フィルムの感度とか種類にこだわるといったことはあまりありませんでしたけど。確かにここ何年かで、低感度でも粒子の非常に細かい、分解能の高いフィルムが出てきたりもしましたが、アニメでは逆にアラまで全部見えてしまうという、つらい部分もあって、結局あまり普及しなかったみたいですね。こう言ってしまっていいのか分かりませんが、アニメはある面ではごまかしの表現でもあるんですよね。いかにきれいにみせるというごまかしをするか。そういったところも必要になってくるんです。

——フィルムの色調にも撮影監督毎の好みの違いはあるのですか。

高橋　それはあると思います。あと、現像段階の焼き加減なんかも現像所のタイミングの人と打ち合わせをしてこちらのイメージに近づけてもらったりもしています。いわゆる現像プロセスで、同じフィルムでも色調が随分変わってきますから。

——ところで、今回押井さんは撮影に立ち会ったりされたんですか。

高橋　そうですね、毎日とはいいませんが、追い込みの10日間ぐらいはほぼ1日おきにみえてました。

——やはり直接話したほうが…。

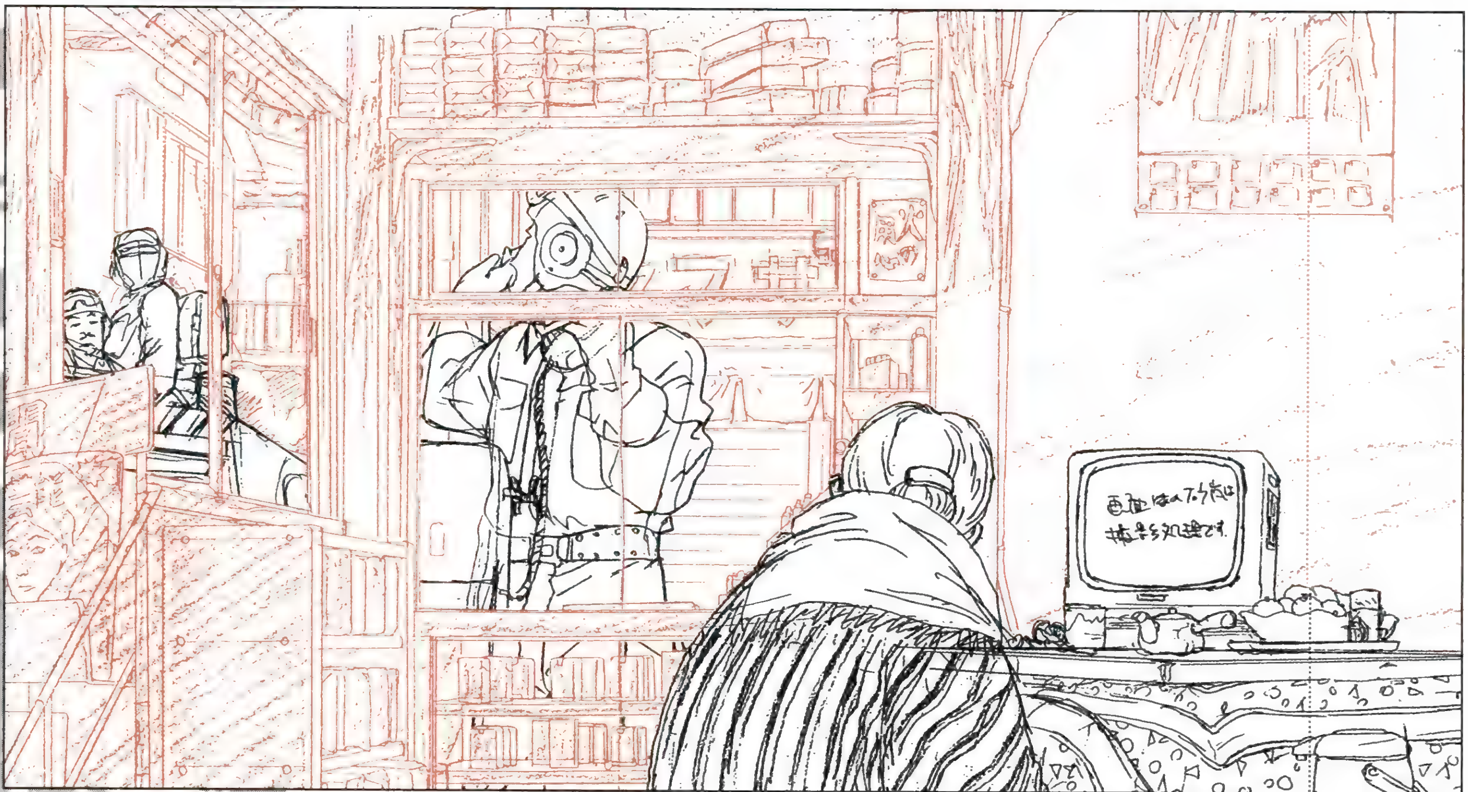
高橋　ええ、イメージが細かいところまで伝わりますし。それと、スタートの段階でも打ち合わせはしますが、個々の細かいカットになりますとやはりその場で会って話をしないとニュアンスまではつかめないので。

——今回は映り込みも恐ろしく多かったですから、その辺りは大変だったのではないんですか。

高橋　それでも、あれは楽な方の処理にしてもらったんですよ。もちろん、それなりにいろいろと工夫はしてますが。例えば、ガラスに映るところなんかは、前の人物なんかと比べてあまりシャープにならないようにフィルターをかけたりとか。

——ところで今回の仕事で一番うまくいったなと思われるのは。

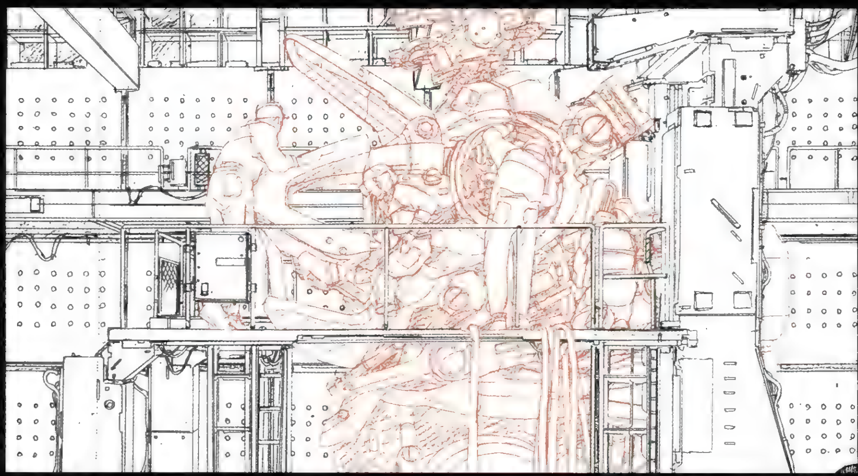
高橋　フィルムの選択は100パーセントうまくいったと思っています。逆に失敗したなと思っているのは、傷とりにフィルターを使いすぎたために、冒頭のシーンで雨があまり写らなかったということですね。雨は傷セルですから。あと、ヘリコプターとか戦車のヘッドライトの光を自家製のフィルターで横に一本流れるようにしてみせたのですが、それなりに効果を出せたのではと思っています。あれも試みとしては今回が初めてだったんですよね。とにかく、この映画に関しては、やればこれだけできるんだ、というのを少しは見せられたかな、と多少は自負しています。



cut618　煙草屋の内側などというものは、いずれ近いうちに消滅する空間のひとつでしょうが、やるなら今のうちということで無理やり描いてみた構図です。内部の畳の高さと外の歩道との落差がポイントになる構図ですが、左方向に装甲車まで配置したので、より難しいレイアウトになったようです。このように、普段は見る機会の少ない場所にカメラを持ち込んでみせるのも、映画の楽しみであり、演出的にとっても重要なことです。

# 高橋明彦

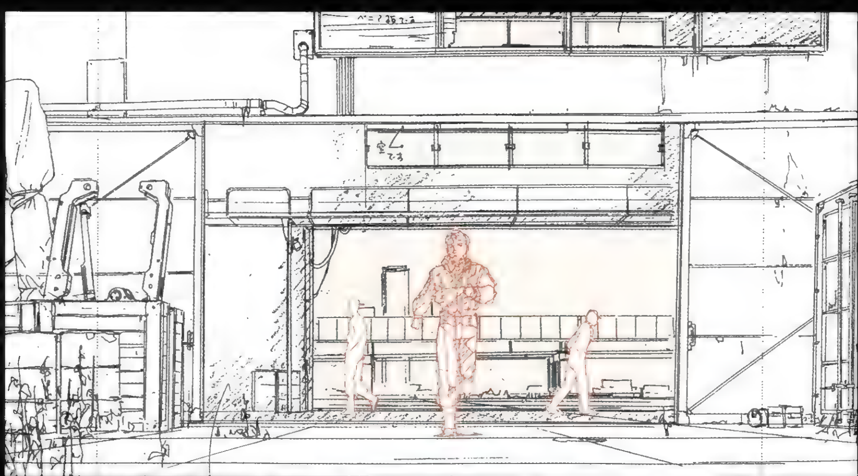
STAFF INTERVIEW [撮影] *Akihiko Takahashi*



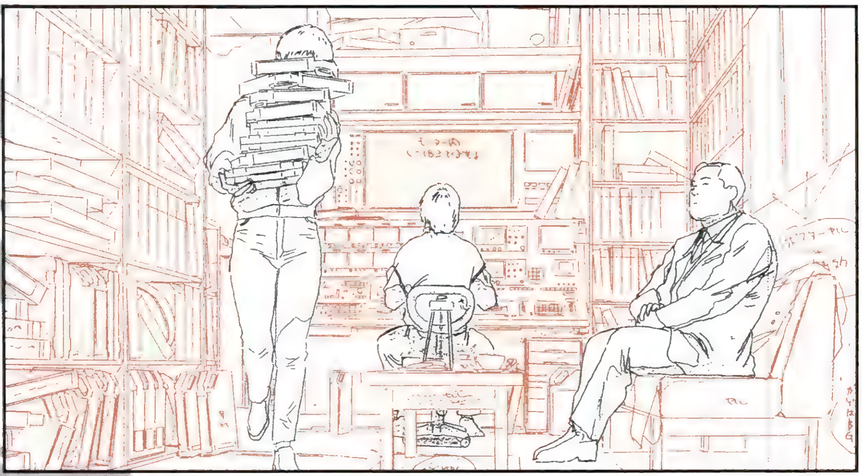
cut79　正面に壁、その前に横向きのシミュレーターとマニピュレーターの一部。横方向の壁も、床も天井も見えず、およそ奥行感の表現の難しい構図ですが　これは敢えて奥行感を潰して見せるカットもまた存在するという例です。こういうカットは、実写ではパンフォーカスで撮影すると面白い効果があるのですが、アニメではどうかという興味もあって試してみたのですが、サイズがやや半端で思った程の効果はなかったようです。



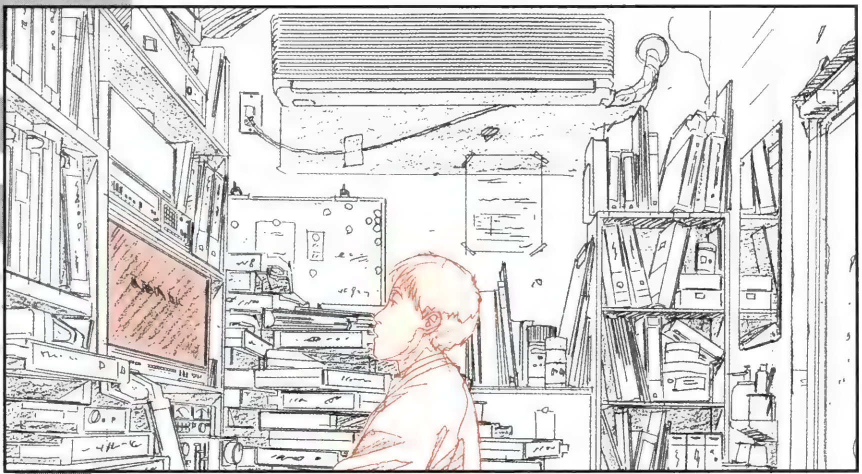

cut85　手前にハンガー内部の閉鎖された空間を置き、その奥に明るく開放された空間を入れ込んだ構図です。正面の壁に縦に入ったスリットはそれを強調するための設定です。一番奥に空を置いたので無難に収まりましたが、抜けをつくらずに奥も別の建物の壁だったらどんな画面に見えるのか、興味のあるところです。



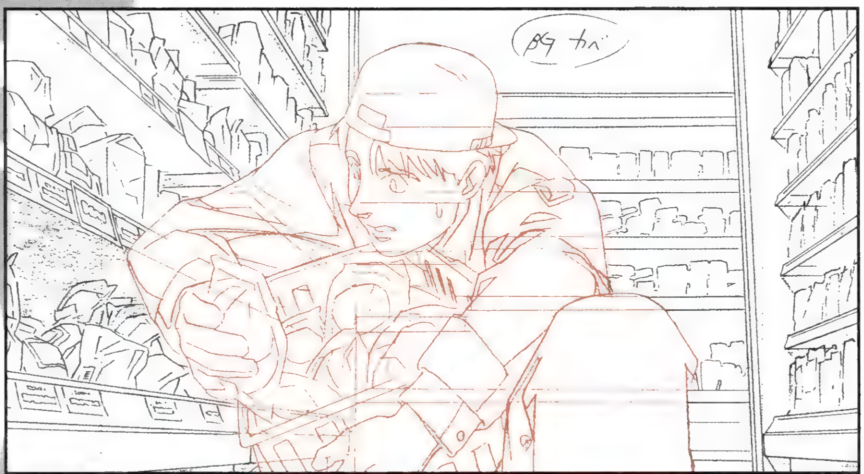
cut118　これは閉鎖された空間を真ん中に、前後に開放された空間を配置してみた構図です。
画面では真ん中の異質な空間を強調するために、屋内を極端に暗く、中にいる人物はシルエットで処理してあります。
一般にアニメの画面は室内ー外を問わず、満遍なく露出がのっている世界になりがちですが、実写だと室内と屋外の両方に均等に露出をのせるためには膨大な照明を必要とするので、屋根を外したセットを組んだりします。前出の85もこのカットも、実写の露出の感覚から構図を考えてみた例です。



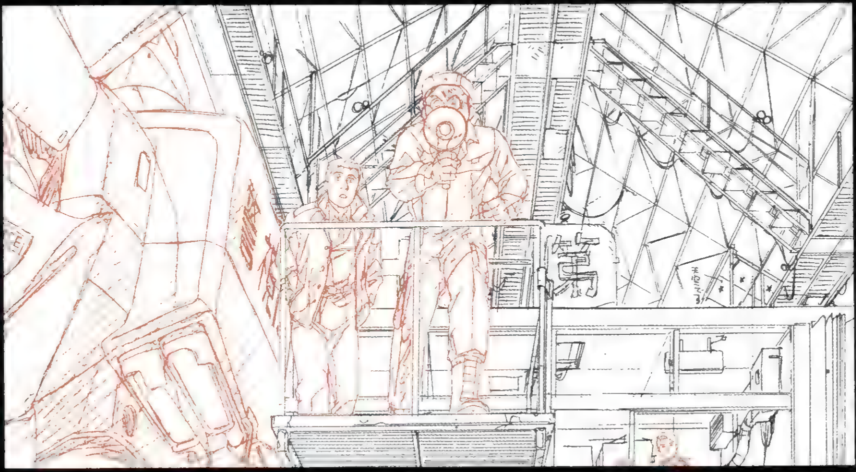
cut181　機材やラックなどで溢れた狭いビデオスタジオの内部。
こういうもので溢れた空間を描く際には、可能な限りセル部分を増やし、背景部分を減らす方法が有効です。
このカットでは壁と床だけが背景で、他は全てセル描き。
シャープな線の量が増えるので形の情報量は増加して雑多な印象を出す上では有利なのですが、質感は背景には及ばないので、部分的にエアブラシでトーンを出すなどの配慮は必要になります。
副次的な効果として、クミ線のトラブルなどが当然のことながら激減します。



cut185　これも181と同じ例。背景は壁だけです。
筆で描く限界を越えて描き込むことが可能なので、質感より形の情報量を優先したいカットにはこの方法が最適ですが、奥行感の確保のためには細部のパースに手を抜かない厳密な作業が不可欠となります。



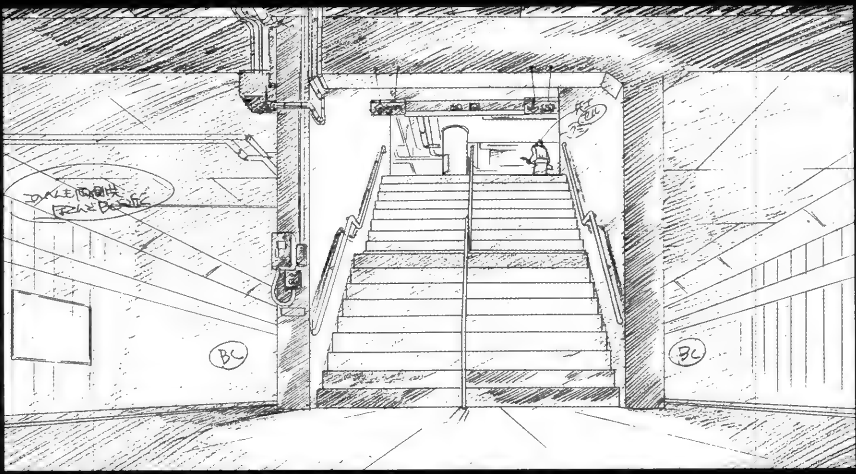
cut369　パン類やお菓子のパッケージ、缶詰など、筆では描きようのない商品の溢れたコンビニの店内などは、この方法以外では表現できない典型です。
このカットも背景は壁のみ。
この方法の難しさには、前述した細かなパース作業の他に、色指定作業の煩雑さがあげられます。コンビニ店内は、同時にその煩雑な作業を要求する典型例でもあります。



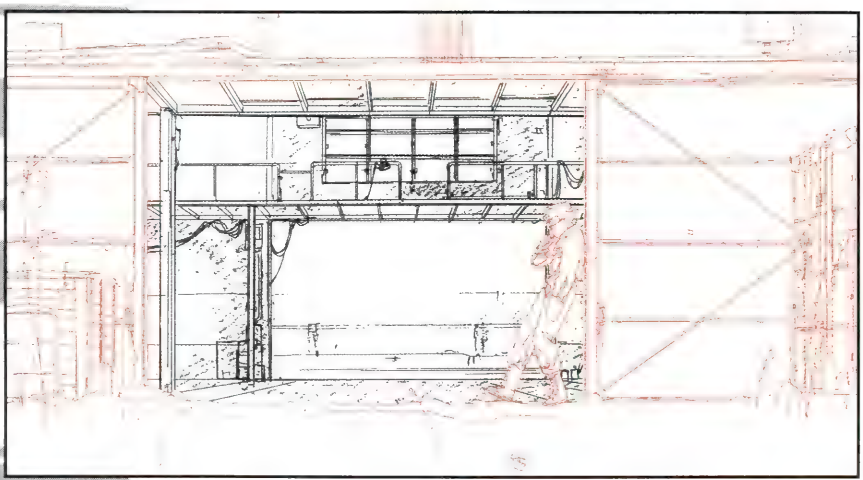
cut374　アオリ過剰気味のアニメですが、デッキ上の人物を捉える時などは景気よくドカンとアオリたいものです。奥へ延びた屋根の鉄骨の梁が力強く、画面全体を締めています。このカットで一番困難だったのは、おそらく傍らに立つレイバーのパースでしょう。



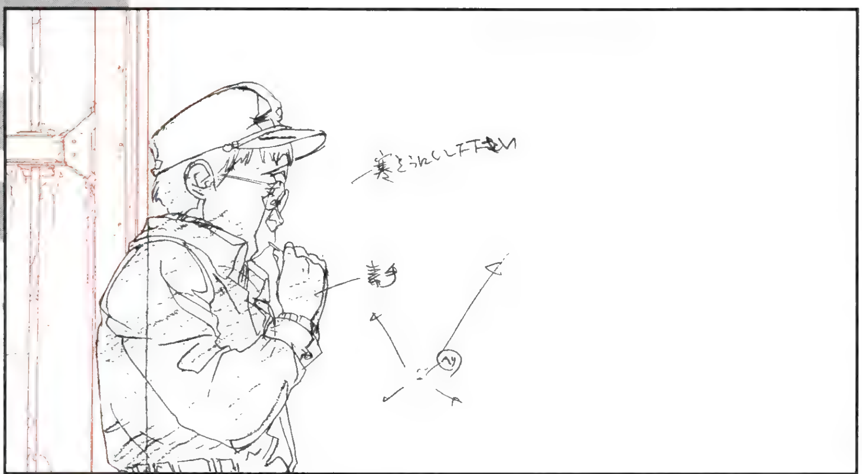
cut536　階段を挟んで上のフロアと下のフロアの天井を入れ込んだ、ちょっと凝った構図。後藤の背後、階段のステップに隠された床のパースは、奥のドアと人物の位置で決まります。向かって右の手摺りをカメラに正対させたことで、作業的には相当ラクになり、それだけ破綻しにくくなっている筈です。



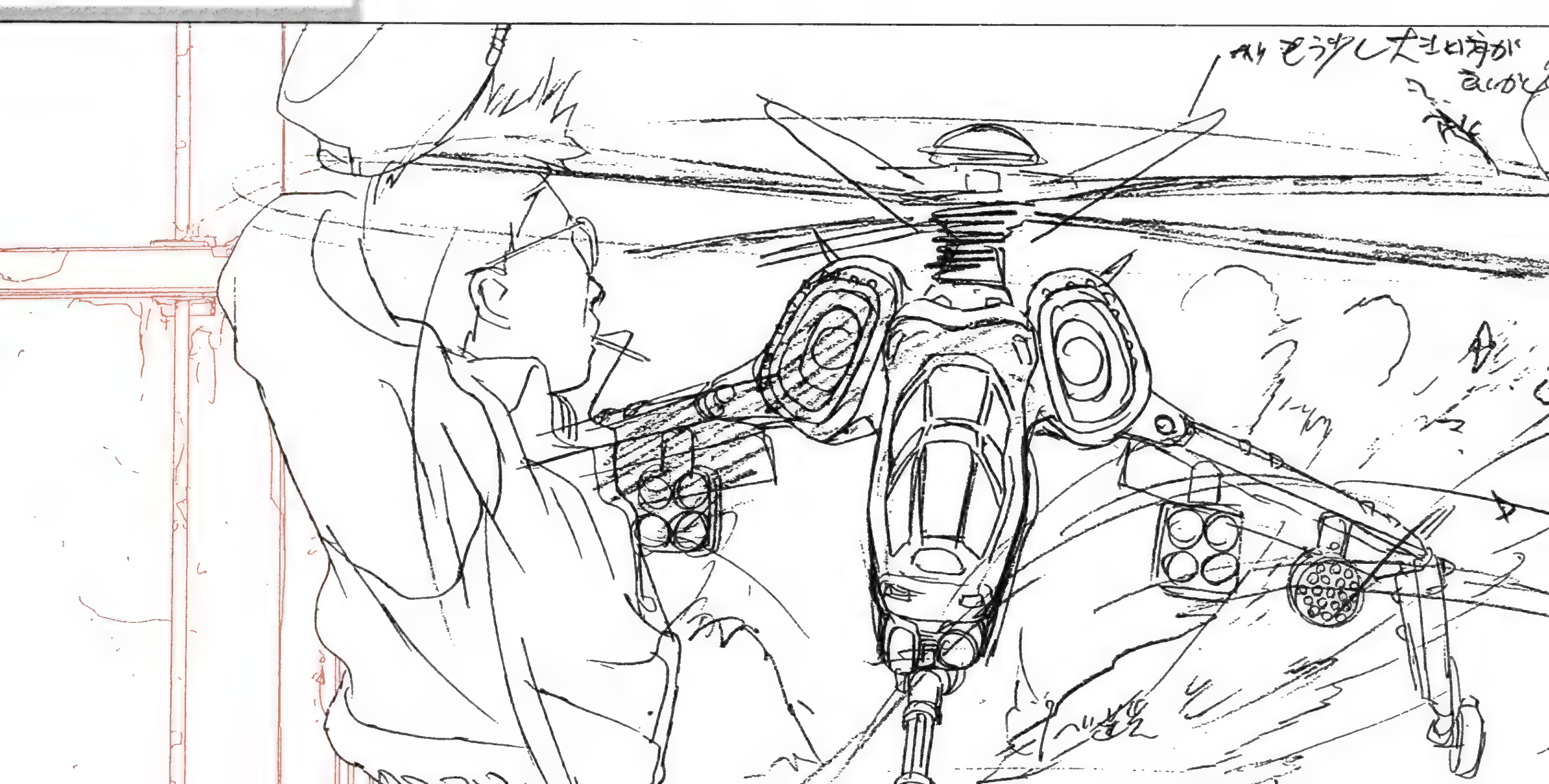
cut717　これも階段を挟んで上下の空間を同時に描いたカット。
下から見上げた天井の高さが適正であることが成立する条件ですが、こういう構図はパースの正確さだけでなく、背景作画時の明暗の表現に大きく依存します。

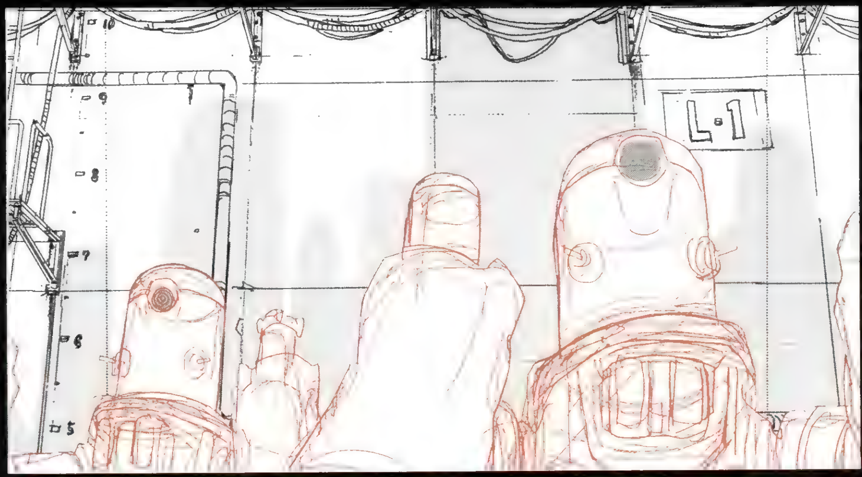


cut526　前出の118の反復ですが、こちらは一転して早朝の雪景色にして、暗部との対比を際立ったものにしています。



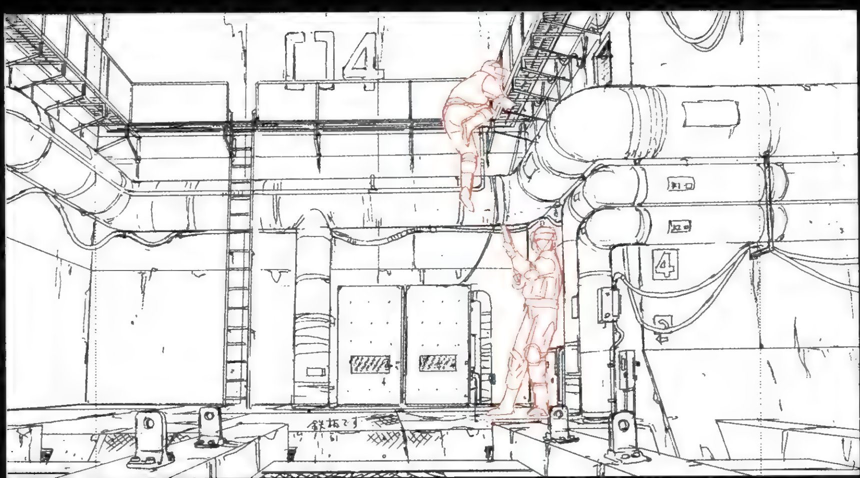
cut527　人物を入れ込んだまま、大ロングのケシ粒のようなヘリが一気に眼前に迫るまでを同カット内で描いた力技のカットです。本来はこうしたカットは実写でやってこそ観客のド肝を抜くカットになるので、アニメの場合はたんにヘリが迫る動きだけでなく、様々な工夫が必要になります。
海上から地上へ移動した瞬間、狙いすましたタイミングで雪煙を舞い上がらせるのはその工夫のひとつです。






cut758　照明弾に浮かび上がるイクストル。
背後の壁に延びた影を印象的に見せるのが狙いなので、パースを上方に絞ってあります。
こういうカットは、背後の壁までの正確な距離よりもカット自身の迫力を優先させるべきなので、他のカットとの位置関係の整合性は無視して構いません。






cut799　海底トンネルの通路から張り出した(引っ込んだ)ピスト。
奥に引っ込んだ空間の容積がフレームのサイズに較べて抑え気味なのは、(このレイアウトでは見えていませんが）カメラ前を移動するイクストルのケーブルの動きを印象づけるために、手前の空間を広くとったためです。こういう凸凹の多い設定は作業的には大変ですが、(自分で描くわけではないので）個人的には大好きで、レイアウト作業はもしかしたら空間恐怖症の人間に向いているのかもしれません。

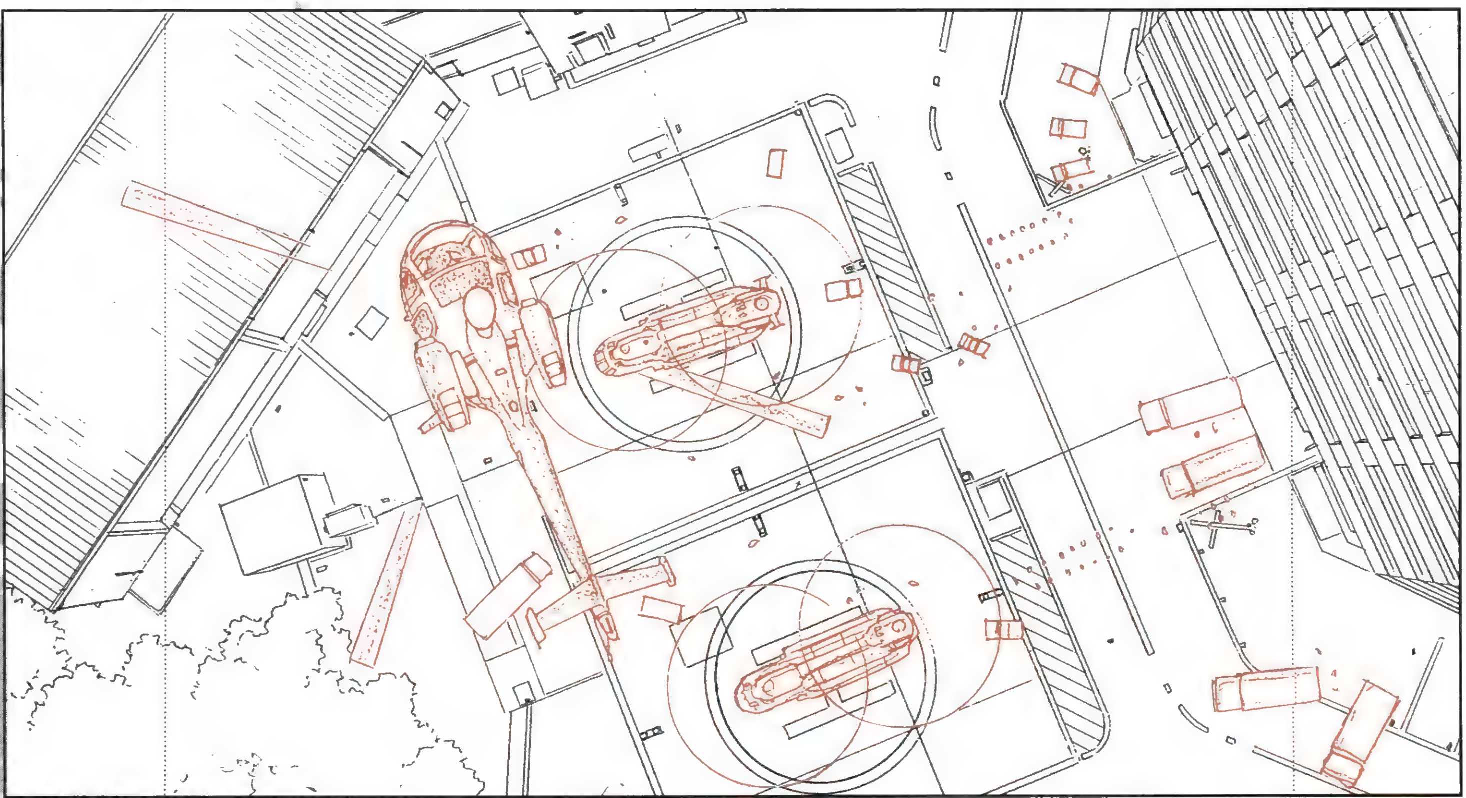
## 心理的虚像としての奥行き　野崎透

奥行き、つまり遠近感をそこに見るとき、私達は既に表現者の巧みな罠に陥っていると言うことができるかもしれない。何故なら、例えば感覚の世界における私たちの印象というものは、むしろ圧倒的に二次元であり、事物や世界を三次元的に意識するのは、それを三次元的に見ようとする明確な意識が働いた時のみだからである。

それは、かつて人間が、単に自分達の意識のままに絵を描いていた時、それらが三次元ではなく二次元であったように、人間の視覚的認識というのはまず形から入り、色や奥行きといった情報は多くを後天的な経験の蓄積に頼りながら初めて認識されていくということにも起因しているかもしれない。

例えば、生物の視覚は、まず外界の情報を形として認識するところから始まったという。それが、知能の高まりや視覚機能そのものの進歩に伴って次第に発達してゆき、ついには立体視や色の認識が可能になっていったというのである。それと同じように、人間の認識もまた平面から空間、そして属性（色）へと質的な密度を高めていくのであろう。

その中で、より高次な情報である空間を見るものに認識させるためには、敢えて空間を二次元的に意識させ得る存在として築かなければならないのは当然である。しかし、だからといって、必ずしもそれらが意識的に構築されたものばかりだというわけではない。むしろ（特に現代に於ては）ほとんどが無意識のうちにつくられたものであり、そのために映像や絵画の中に持ち込まれた空間表現は、多くが様式化され、歪曲したものになってしまっているともいえるのだ。



cut395　防衛庁ビル裏手のヘリポート。
こんな場所にヘリポートをつくるのは横風対策など真面目に考えると問題が多いのでしょうが、高さを出したいばっかりにデッチ上げた設定です。ただ、高さを出すためには本当は真俯瞰でなく、消失点を中心からズラして地上を傾けた方が効果があることに後から気づいたというお粗末。担当のレイアウトの方、御免なさい。

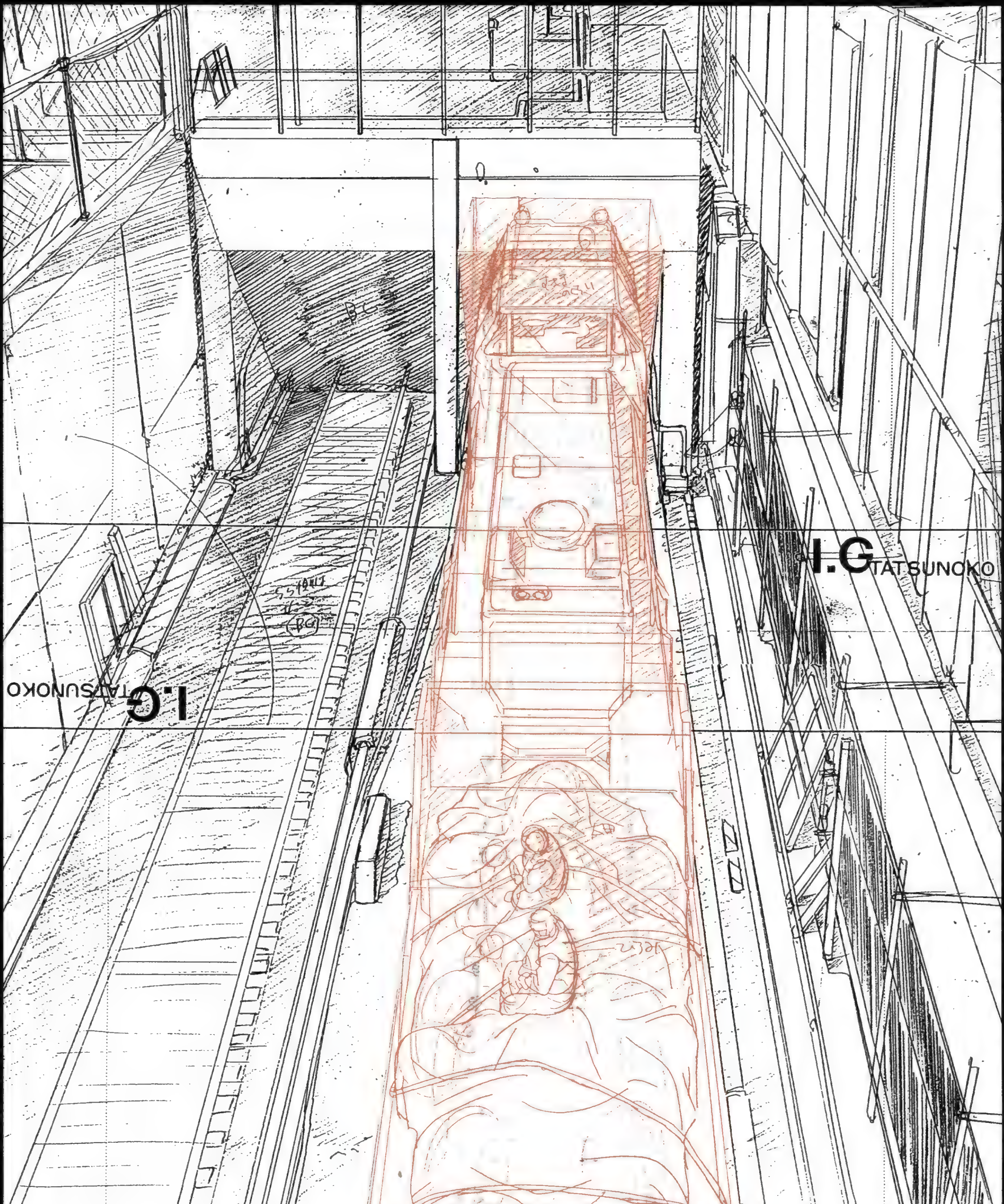
だが逆に、明確な意識と方法論、それに現実的な空間認識をもって表現された時には、そこに現出した奥行きは十分現実世界の複雑さを表現することができるものとなる。さらに、より意識的に空間を演出することによって、現実とはまた異なる心理的世界を織り込むこともできる。

映画「パトレイバー2」に見られる空間表現がそうした明確な意識の下に築かれたものであることは、その映像を見れば明らかである。しかも、改めて押井監督の解説に触れて解るように、そこで試みられたのは、単なる空間の再現ではなく、より積極的に画面を演出することによる映像としての空間表現なのである。

そして、そうした空間表現は単なる舞台装置にとどまらず、積極的に映画のテーマにも関わってきて、作品そのものを奥行きのある、実在感あふれるものにしている。

人間の意識はその生活空間を抜きにしては描くことができない。当たり前のことであるが、自分の周りの世界との関わりの中で初めて生活は成立し、そこから意識が生まれるからである。その中で、都市というある種限定された空間／世界の中で生きる人間達のメンタリティーを描くには、必然的に都市の把握を明確に、そして緻密に行わなくてはならなくなってくる。しかも現代においては、情報認識の方法論という都市の新しい性格をも加味して考えなければならないのである。

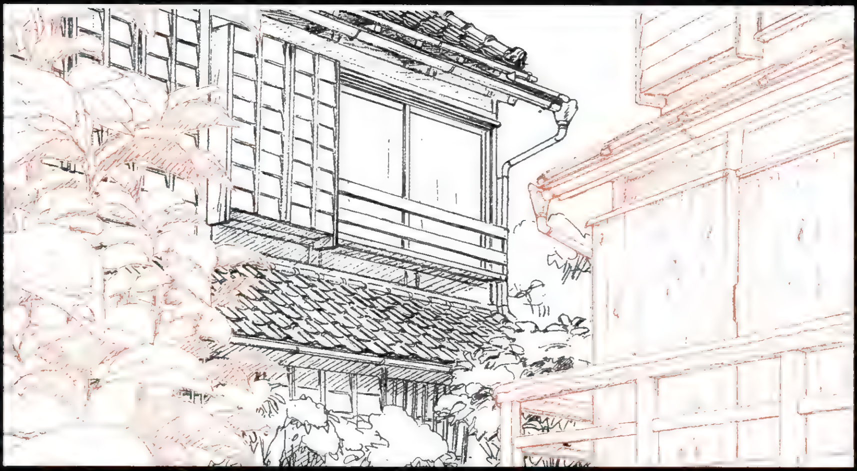
その意味では「パトレイバー2」の空間表現はまさにこの映画のテーマの一翼を担っているということもできるかもしれない。



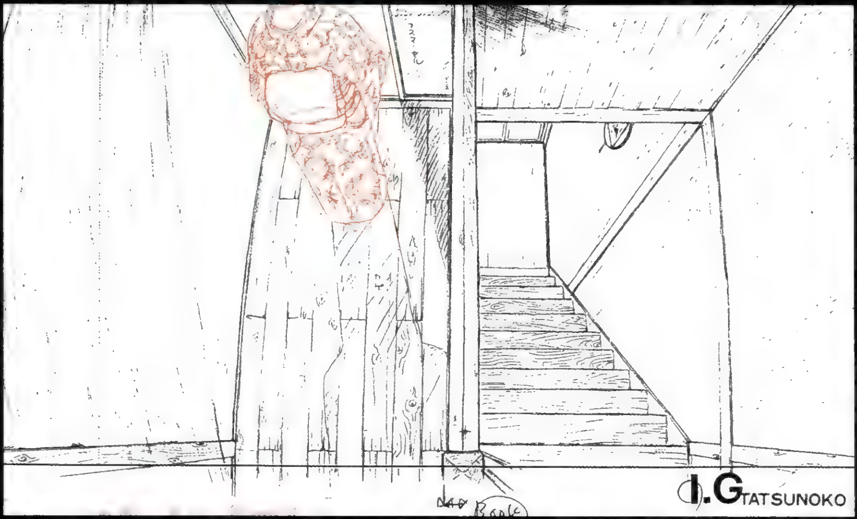
cut725　地下鉄丸ノ内線が一瞬だけ地上に出現する四谷附近の軌道で、実在する設定。
俯瞰の場合、空間を強調するためには二方向にパースを設定するのが原則という見本のような構図です。列車の進行方向にカメラを追随させているので、本来はパースが構図の上下で変化するのですが、移動速度が早いので列車（動画）のパースの変化だけて問題ありません。
進行方向にトンネルの暗闇を用意し、動きの奥行をいきなり断ち切るという方法は、結構インパクトがあるのでシーン替わりや時間経過の省略など、転換点になるカットには向いています。



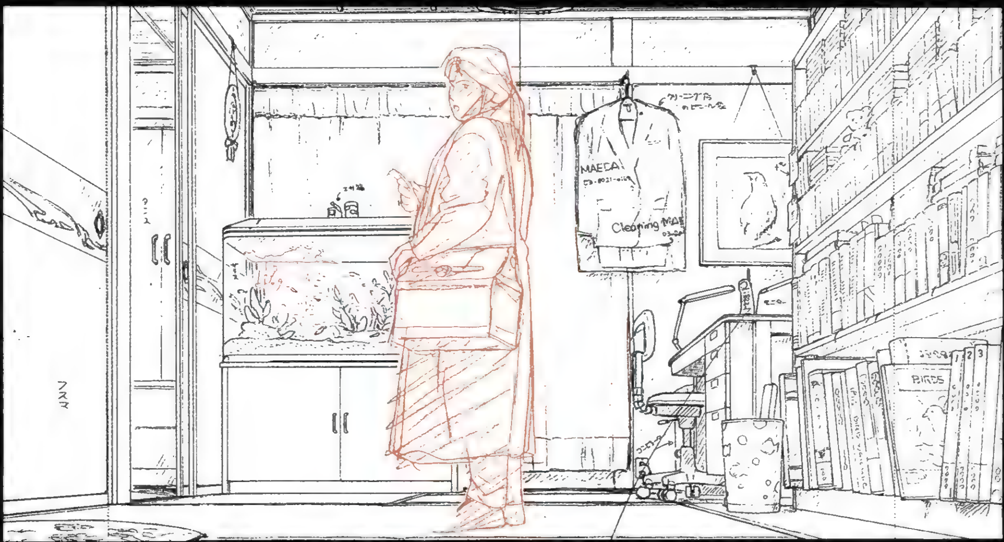
## 和風の空間●座りの高さ



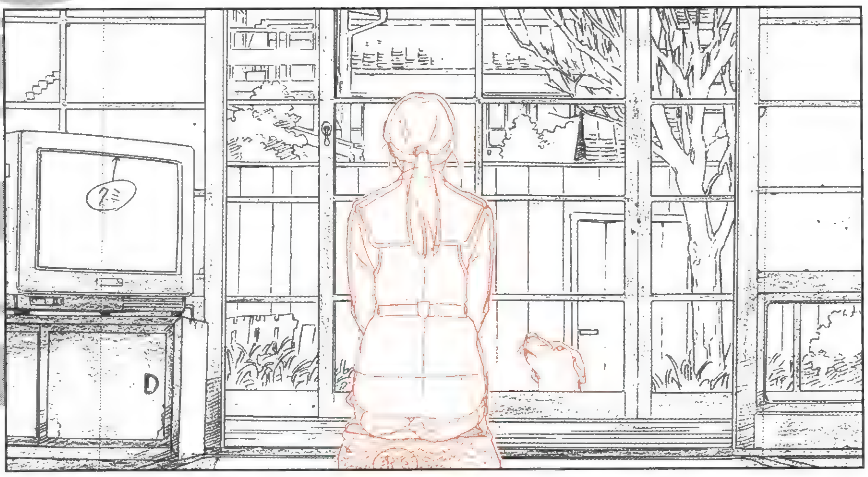
cut450　隣家の庭から見上げたしのぶの部屋の窓。
特筆すべきレイアウト上の工夫という程のものはありませんが、強いて言えば「隣家の庭から見上げた二階の窓」という設定が全てです。昨今の建て売り住宅はどの角度から見てもさまにならない厄介なシロモノですが、かつての和風の住宅は絵になるアングルの多い被写体向きの建築でした。
建築というのは自動車や列車、飛行機などの乗り物と同じく、映画にとっては特権的な場であり被写体でもあります。「建築に興味のないアニメーターはクズである」という極端な持論を持つ演出家もいますが、戦車や飛行機を見事に描くことのみで成立する映画があるように、建築はその空間を十分に描き切ることができれば、それだけで一篇の映画を作るに値する魅力的な存在です。残念ながらそういった作品には滅多にお目にかかりませんが…。
手前の家の一階の庇（ひさし）の延長線と、フレム外に想定できる土台の延長線で奥の家までの距離を特定し、高さを一致させます。手前を大きくナメ込むほど難しくなるので注意。



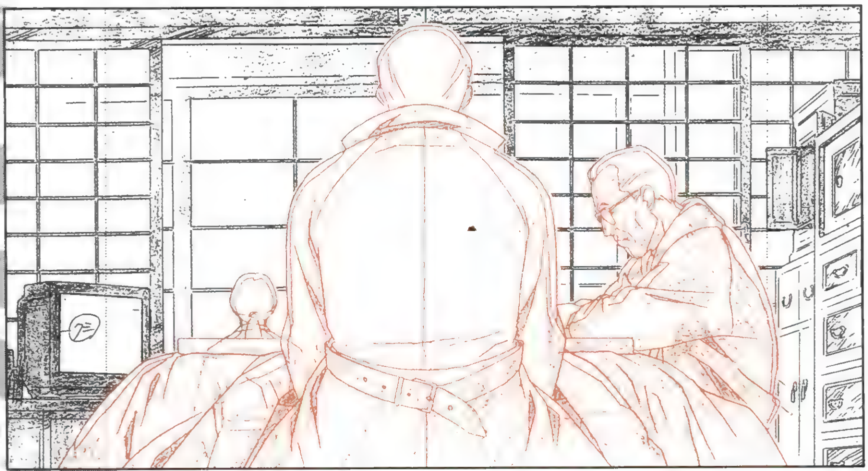

cut451　しのぶの部屋の戸口での母親との会話。
画面内に消失点のある難しい俯瞰の構図ですが、両端の線を僅かに膨らますことでレンズの感覚を出し、臨場感を増しています。
二人をフレム外に配置したのは、縦に延びた階段の空間を見せるのが狙いだからです。建築はその外観や外装は勿論ですが、特にその内部の空間を表現することの方がはるかに難しく、それだけに成功した時は効果的な画面ができます。室内のシーンの背景は、特にアニメの場合には単なる〝背景〟そのものになりがちですが、部屋とは本来そこに居る人間の心を表すものであり、演出家が絶えず留意すべき要素のひとつです。日本家屋に特有の〝暗部〟や〝次の間〟は、特に登場人物の人間関係の描写に有効であり、その為には例え数カットのシーンであっても、コンテ段階で十分に間取りを考えておくことが必要です。、




、和風の建築が日常から姿を消していくのに従って、邦画の世界でも室内の描写に見るべきものが減り、この分野も〝もの〟同様、洋画に興味の中心が映っている現状ですが、だからこそ敢えてこれに挑戦し、正確に描写することができれば確実に存在感のある世界を物語に用意することができます。
これは余談ですが、着物を描くことも失われつつある技術－教養のひとつであり、着物姿のキャラクターを演技させることのできる（動かすことはいつでも可能）アニメーターは極めて稀です。着物も建築と同じで、構造的な理解がなければ帯の位置を定めることもできません。



cut 632　これまた殆ど日常から姿を消しつつある縁側です。
低いアングルを取った時のポイントは、奥に見える塀の高さと潜り戸の高さ、それに庭に立つ人物（この場合は犬）の高さなどです。縁石に前脚を載せて座った人物を覗き込むために伸ばした顎で、縁側までの高さを表わしています。バセットやコーギー、ダックスなどの短足犬の場合は、逆に前脚を縁側の縁に載せて起き上がるので肩まで見える描写になる筈ですが、ここでは榊が飼うに相応しい雑種を選びました。塀の向こう側は気軽に空で抜いたりしないこと。こういった庭のある住宅で、隣接した家が存在しないケースは稀です。



cut 639　632から更に後退し、畳に穴を掘って低く構えた構図です。
必ずフレームに入ってくる鴨居や、庭に面したガラス戸と居間を隔てる障子で構成された縁側の空間を配置することで、和室特有の空間を表現しています。鴨居の高さが適切かどうかは、奥の人物（しのぶ）を立たせてみることで判断できます。これまた余談ですが、そういったカットを要求される機会が減ったためか、畳に座った人物の姿勢を描くことも難しい技術のひとつとなってきています。炬燵の高さもおおむね高くなりすぎる傾向にあります。

# 今敏 Satoshi Kon

## STAFF INTERVIEW ［レイアウト］

## カットごとのイメージや意図を考えながら

——この作品に関わるきっかけは？

今　制作中の大友克洋さんのオムニバス映画「メモリーズ」の中の一編「彼女の思い出」の脚本と設定をやった時に、同じく設定をやってた渡部さんに誘われまして。で、50カットくらいならレイアウトをやってもいいかなと思って引き受けたんですが、いつのまにか100カット以上になってしまって（笑）。

——それまでにレイアウトを描いた経験は？

今　アニメーションで初めて関わったのは美術設定で参加した「老人Z」なんですけど、その時も人手が足りなくてレイアウトを手伝ってます。あと、沖浦（啓之）君に誘われて「走れメロス」のレイアウトをやったり。それで「彼女の思い出」に入ってる時に、途中で「パトレイバー2」の話がきたんです。

——作品の傾向はバラバラですね。

今　作品を選ぶというよりは、人で選んでいるという感じですね。そんなに選べるほど質の高い作品ばかりというわけではありませんが、ある程度の予算さえ出てれば、あとは人間次第で質は決まってきますから。ただ、アニメの方は「JOJOの奇妙な冒険」で演出までをひと通りやりましたので、今はマンガに専念しているところです。

——担当されたシーンは？

今　自衛隊が東京に侵攻してくる短いカットの積み重ねの部分と、戒厳令下の東京の街関係、あと、榊の家での後藤としのぶがやりとりするシーンのレイアウトも担当しました。

——自衛隊が来るシーンでは、レンズが望遠だったり広角だったりで、標準があんまりないですよね。

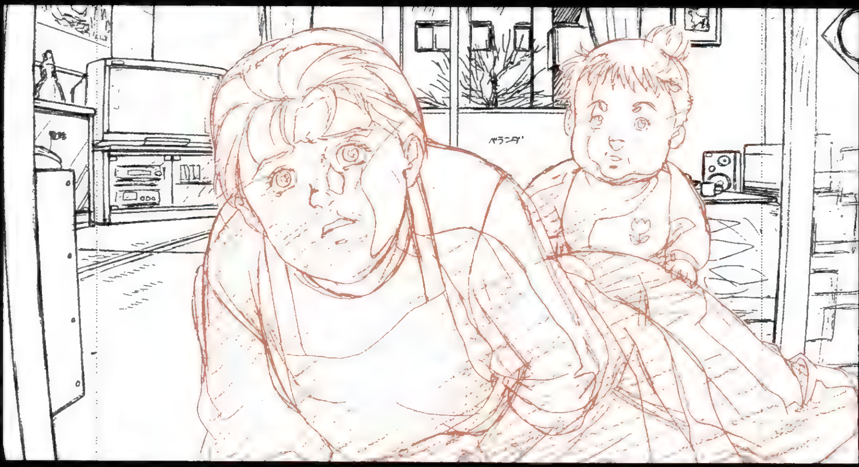
今　押井さんはワイドを間に挟み込むことがありますね。例えば、コンビニの店内カメラを覗き込むシーンなどは面白いと思いました。

——建物はパース線になるような直線が多いですよね。ワイドで描くのは大変なんじゃないですか？

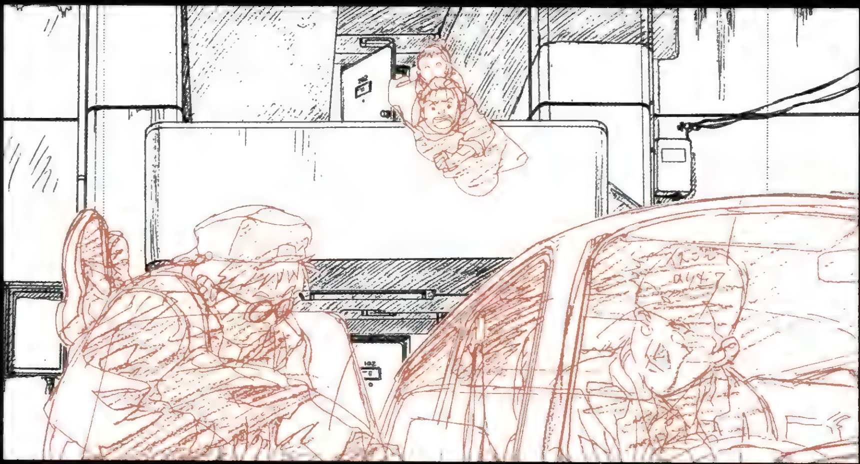
今　レイアウトはそれほどでもありません。ただ作画の場合は、パースをつけて描いた中でキャラクターなりメカなりが動いていくのを描かなければならないので大変だと思います。

もともとレンズで撮ったワイドと、絵の場合で言う広角は違うんです。レンズのゆがみまで再現することはできないので、どうしても嘘のパースになってしまう。ただ、同じ嘘のパースでも、自分で描いたのを自分で動かすならまだ楽なのでしょうが、他人が手を入れたパースで描かなければならないとなるとやりにくいのではないでしょうか。そういう意味

1963年北海道生まれ。武蔵野美術大学卒業。在学中に講談社・ちばてつや賞に入選、マンガ家としての活動を始める。
アニメーションの仕事は「老人Z」「走れメロス」「メモリーズ」「JOJOの奇妙な冒険」（絵コンテ、演出）など



cut 645　お腹に二人目が、の場です。
公団住宅風のありふれた室内ですが、別の意味でこれも描くことの難しい和風の世界です。ちょっと広めに見えますが、手前に乗り出して愁嘆場を演じている多美子を大きく捉える為に広角レンズをイメージしているので、多分こんなものでしょう。広角を使用すると、パース線は手前にくるほど湾曲することが判ります。幼児のオモチャや洗濯ものなどが散乱し、ムレたような生活感のある室内にしたかったのですが、どんどんパースが表現しづらくなるので諦めました。多美子の手が微妙にフレーム外にある点に注意。フレームにきっちり収めると、どうしても動かしたくなり、結果として最初から大笑いになる可能性が大と見たレイアウトマンの心遣いです（恐らく）。



cut 647　進士誘拐の場
これもよく見かける公団アパートの踊り場ですが、いざ描くと意外に起伏に富んだ構造であることが判る筈です。壁の凹凸や風呂場の小窓、メーターやコンクリートの継ぎ目の位置などの外観は勿論、踊り場から奥へ延びる空間の高さと上層へ架けられた階段の整合性、多美子の立つテラスの奥行など、実はかなり空間認識力を必要とするレイアウトです。こういった構造を把握する力があって、はじめて壮大な建築や戦艦の鐘楼を描くこともできるのだと思い定め、レイアウトマンを目指す奇特な方は自分の生活環境を観察することから始めるべきです。手前の車との位置関係はそれほど難しくありませんが、傍らに立つシゲの高さとの比較で見ると、車自体の高さがやや低いかもしれません。

**街は単なる無機物の集合ではない**
**それは建物という**
**様々な幻想を内包した**
**キャラクターが集まって作る**
**モブ—もうひとつの群衆劇である**

では、画面の密度云々よりも、動きを考えて描いたかどうかという点で原画や動画の方に対しては無責任だったかもしれません（笑）。
　でも、画角だけから言うと広角のほうが、動き幅が大きいので、アニメーターの人たちには描きやすいと思います。
　むしろ、空間が圧縮された感じがなかなか出づらい分、望遠の絵のほうがやりにくいような気がしますね。

——具体的にはどのような形で作業をされたのでしょうか？

今　押井監督から回ってきたラフの構図に沿って、配置をいじりながらディテールアップしていく作業です。キャラクターのラフを入れたところもありますが、アクションレイアウトはあまりやりませんでした。僕の担当は、3秒くらいのカットを重ねていくイメージの連続が多かったので、メインキャラがほとんど出てこないシーンばかりだったんです。だから、「パトレイバー2」をやったのにレイバーも描かないしメインキャラもそんなに描かなくて（笑）。

——イメージカットだけで見せていくやり方はアニメーションではあまり見られないと思うんですけど。

今　押井監督はよくイメージカットの積み重ねで見せますよね。長回しなんかも平気でやりますし、その辺りは実写的なんでしょうね。

——日本みたいに建物の高さや作りがバラバラだったりすると、描くのも難しいのではないですか？

今　というより、絵の上手い人はたくさんいても、街を描くのが好きという人はあまりいないと思うんです。だから街を描くにしても、ただ建物に多少高さの差をつけるだけだったり、四角い箱を並べたりするだけの街にしてしまいがちですよね。でも、それでは街の表情は出てきません。街を集合体として捉えるのではなく、ひとつひとつの建物に注目しなければならないんです。
　建物というのはそれ自体が作品であり、それぞれに、斜めの面があったり変わった形があったりで、全部個性をもってるんです。それらを全部取り上げることはできないかもしれませんが、例えば、画面に対してまっすぐな道路だけではなく、斜めに入ってくるものを入れたり。建物も斜めに立っているものや高さがバラバラのものを入れてみるんです。大きなビルを3つ描いたらその間に挟まれている小さな雑居ビルを挟むというように。そういったものをきちんと描いていかないと、街全体に活気は出てきません。
　それは俯瞰で描こうが人間の目線で描こうが、どの視点で描いてもあまり変わらないものだと思います。
　でもそんなに昔ではないですよね、雑然とした街を描く傾向というのは。「ブレードランナー」あたりからじゃないでしょうか。僕の場合は「AKIRA」を手伝った経験がいい勉強になっているような気がします。

——建物のモブという感じですね。

今　ああいうのは線で描くと密度感を出しやすいんです。特に直線の多いシャープな建物の場合は、鉛筆や

# 今 敏

STAFF INTERVIEW
［レイアウト］
*Satoshi Kon*

ペンの線で描くと密度感が出せるものなのですが、美術の人は大変だったでしょうね。実際に画面に出るのはレイアウトではなく背景ですから、それを担当した人たちがきちんと描いていたという印象があります。

——ただ、見るほうとしてはキャラクターに興味があって世界に興味がない人が多いようですね。

今　そうですね。みんな動くものを目で追うようになっているし、セルしか見ていないんじゃないかなと思うことがあります。でも、アニメーションに限らず、フィルムの品格というのはほとんど美術に負っていると僕は思います。

——日本の民家を描くとき、特に注意されたことは？

今　成功したかどうかはわかりませんが、大きさの対比などでしょうか。例えば榊の家なんかは昔風の家ですよね。でも、僕らの世代は基本的に団地サイズしか知らないんです。後藤の後ろに襖が見えているのですが、その大きさと人間との対比が、写真を見ても感覚的にわからないんです。

——日本間って、畳の目などの直線が入っていますよね。

今　だからこそ、失敗すると大きさが変だということがバレてしまうんです。

あと、見慣れているぶん、よけいにおかしなところが目につきやすいというのもあります。例えば、進士の家でこたつに入ってTVの臨時ニュースを見ているシーンがありますよね。ああいうのもドラマや実際の生活でまあまあ見慣れているものですから、嘘を描いたらわかってしまうなと、多少気を遣いました。

——押井監督の映画では、いかに生活感を演出するかというところにポイントがありますからね。

今　あのカットでは奥の襖が開いてますが、あれは押井さんから開けといて下さいという指示があったんです。つまり、押入れを開けることによって、画面の中にその部分だけ暗いところができるんですよ。それが、明るく散らかした生活感のある部屋に忍び込んでくる不安感の象徴ということなのかなと自分なりに解釈しまして。単に生活感を出すためではないという気がしたんです。

でも、自分で絵を作ったことがないと、この辺りはわからないかもしれませんね。アニメーションの絵コンテには、カットごとのイメージや意図があるはずなんです。このカットが出てくるのは文法として必要なためだけではないという。キャラクターの心情や状況を考えて、自分なりのイメージを盛り込んでいかなくてはならないと思うんです。そういう風に考えていくと、絵を作るのがすごく楽しくなってきます。押井監督の作品にはそういった言外の要求というのがあるんです。

——そういう積み重ねが緻密な絵になっていくんでしょうね。

今　アニメーションの場合は、撮れば写るわけではなく、最初から描かなくてはなりませんから。描くという行為には労力が要ります。それを要求する以上は、何らかのイメージをもってもらいたいんです。確かに何百カットもあるその全てに気を配って絵を作っていくというのは並大抵のことではないと思いますが。

——押井監督との仕事を終えられてのご感想は？

今　押井監督の作品では、何を描けばいいのかということが明確に見えていたような気がします。物理的には大変だったかもしれませんが、見えているものを描けばいいということは仕事をしていて楽でしたね。監督の要求にどの程度応えられたかはわかりませんが。

イメージさえ明確ならば絵描きは楽になるし、そのイメージに自分のものを足していくことができますから。最初に出されたものに対して、次のスタッフが一歩つけ加えていくというのが理想的な共同作業だと思うんです。

——これからアニメーションでやっていきたいことは？

今　僕の場合はどちらかというと、新しい面白さを追い求めるよりは、目の前にあることに対して新しい視点で切り込んでいくことに興味があるんです。足下から見直して切り口を変えれば、いつも通りのビデオアニメでももうちょっと違うものができるんじゃないかと。

作品の傾向としては、B級ノリでもいいから元気がいいものを作れたらと思います。

穴がいっぱいあっても、頑張って作っているのがわかる作品をやってみたいですね。







恐らくほとんどの人は、ファインダーを通して見た時、街がどういう姿を晒すか知らないのではないだろうか。ましてや、それが一枚の写真の中に切り取られた時、どのような一面を見せるかとなると、意識することもないだろう。時間はあくまで相対的なものであり、人間の印象の中では決して明確な存在たり得ない。しかし改めてその断片が固定した映像となって呈示されると、一瞬が如何に饒舌となり得るか気付かずにはいられないだろう。そう、永遠もまた一瞬の積み重ねに過ぎないのだ



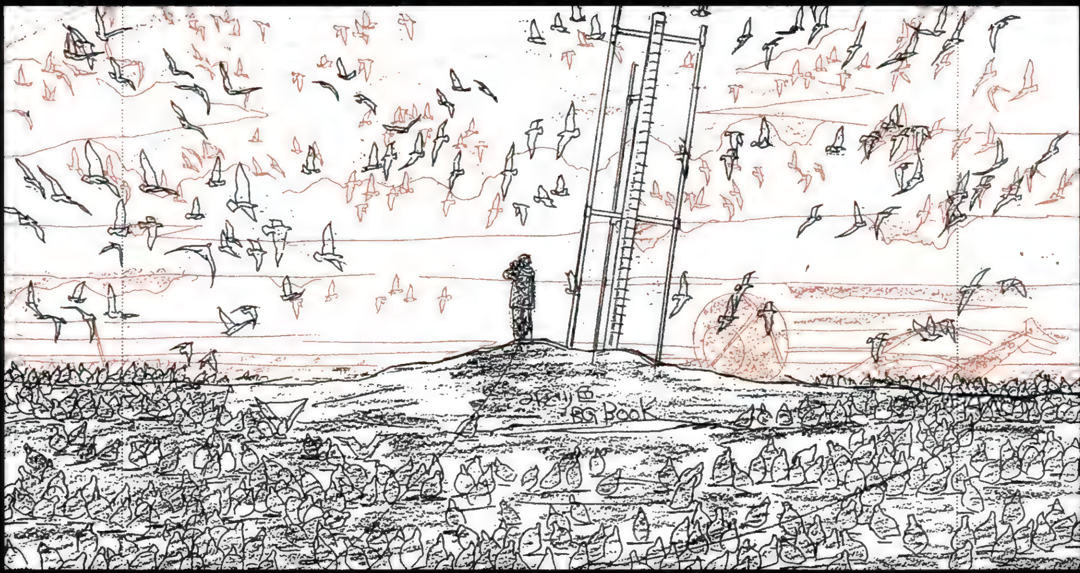
PATLABOR the Movie 2

## 集合 *Mob*

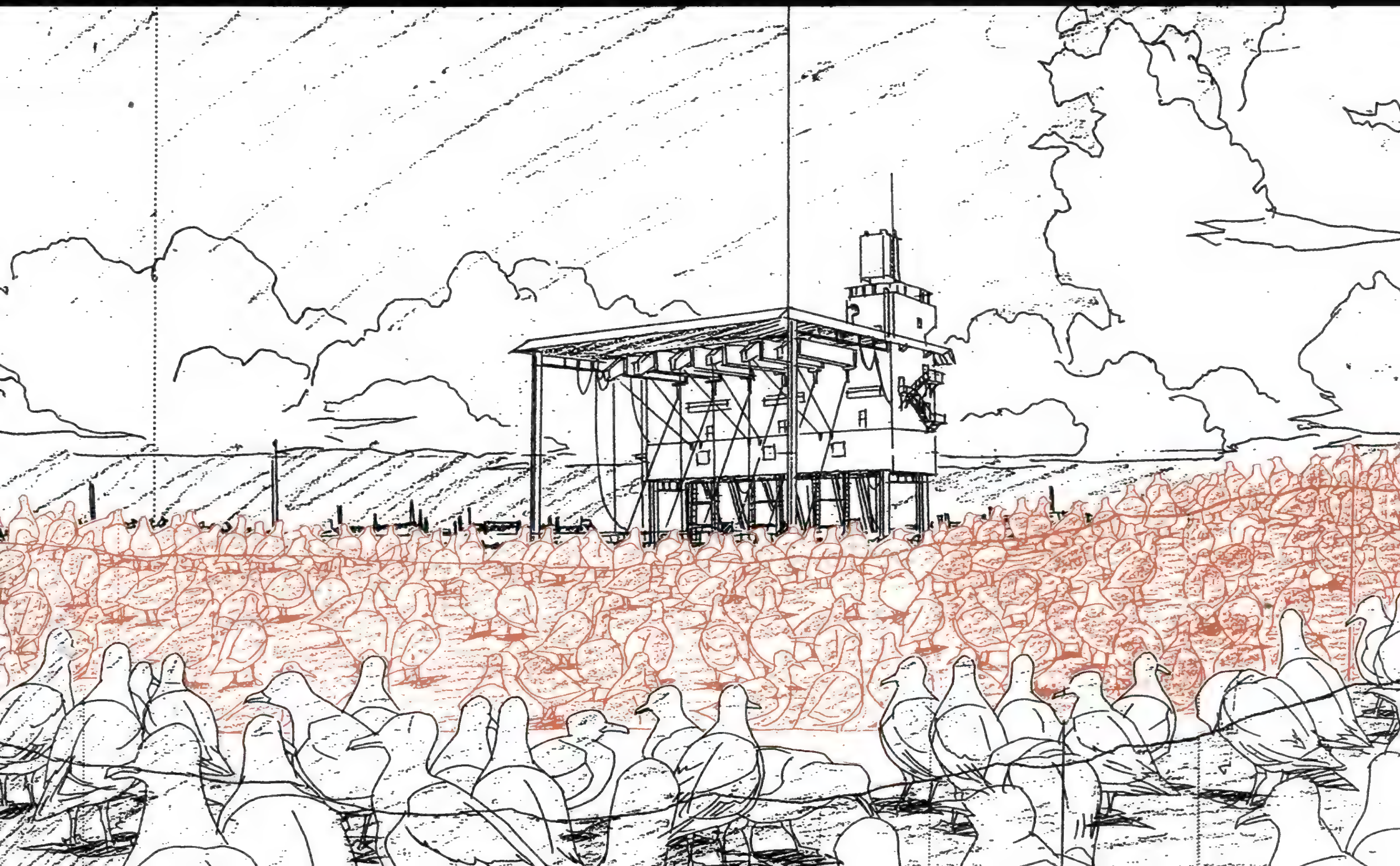
実写・アニメを問わず、モブシーンは古来映画の華です。
群衆、鳥の群れ、渋滞する車など—
静止しているものであれ、運動するものであれ、集団を集団として描くことはそれだけで困難な課題ですが、
アニメという方法で描かれる映像にとっては重要な要素であり、また独特な楽しみでもあります。
ここでは集団を描く上での幾つかの方法を、レイアウトという観点から考えてみます。

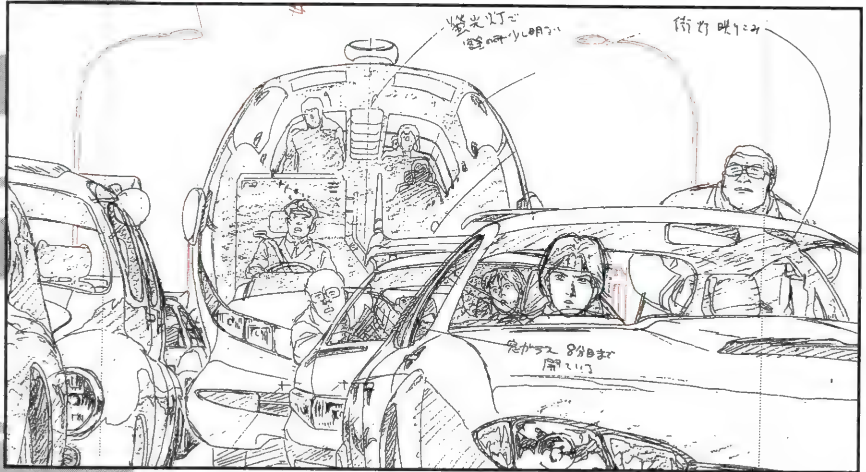


cut836　終幕の舞台となる10号埋立地＝「鳥の王国」。
このような動物の群れを描く時に大事なのは、その方向性です。一般に群れを成す動物は、鳥であれ魚であれ、全体としての方向性を持って存在しており、無秩序に並んでいることはありません。
しのぶの登場を待ち構える観客のように配置されたユリカモメの群れは、謂わばこの物語の観客自身でもあり、ごく自然に昇降棟に視線を誘導する役割も果たしています。
実写映像のようにフォーカス深度や、情報量の多寡による遠近が存在せず、背景を覆い尽くすほど膨大に描き込めば、逆にセルとしては遠近を失って平面に近づくというアニメ独特の弱点は、レイアウトだけでは乗り越えられません。そこでこのカットでは手前の群れは段マルチに組み、奥の群れへ向けて階調を出すように色を指定して、可能な限り奥行と広がりを生み出す工夫をしています。



cut841　しのぶの主観で捉えた小高い丘の上の柘植。
Ｃ836の切り返しにあたるカットですが、こちらのカモメの群れは柘植を中心に配置されていることから、群れの方向性はカットごとに最大の効果を生み出すべく、便宜的に扱われていることが判ります。
鉄塔のように見えるのは、埋立地の地下で発生するメタンガスを排出するためのパイプですが、傾けられたその角度が、横一線に配置された鳥の群れと対照的に屹立する柘植の存在を際立たせるのに役立っています。





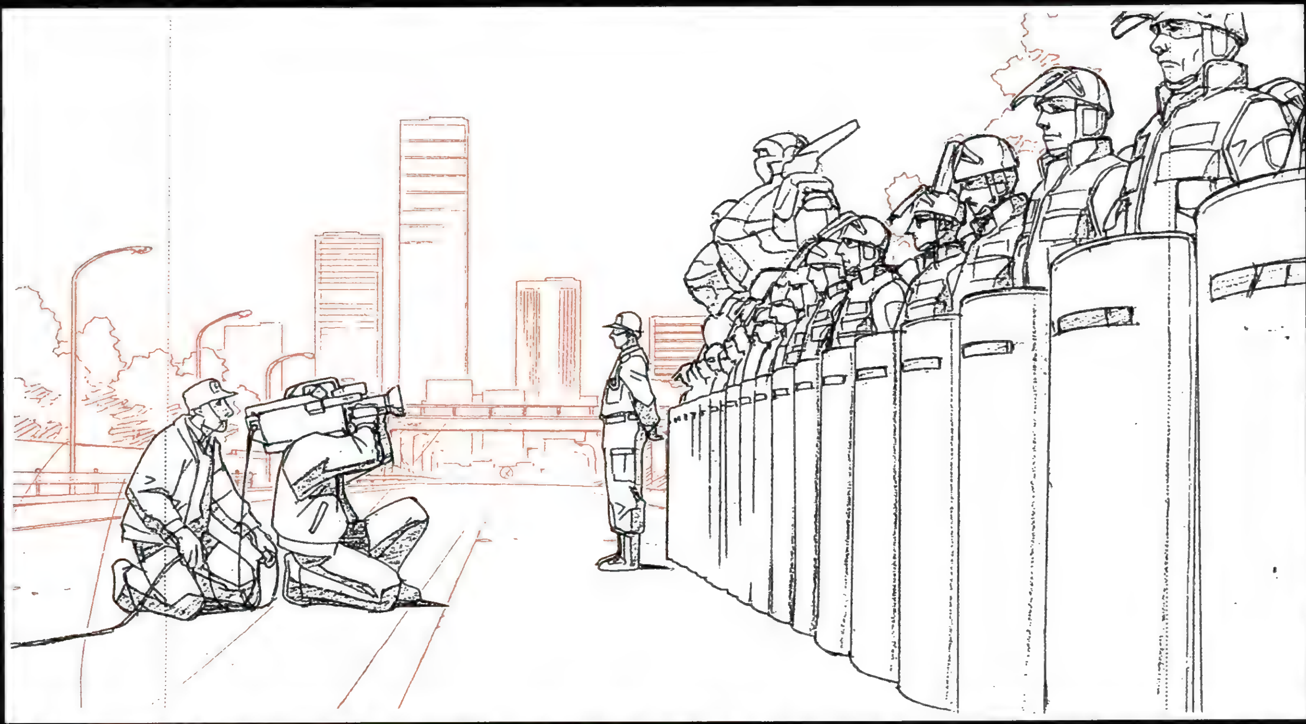
cut160　渋滞する車の内外から、ベイブリッジの炎上を見守る人々。劇的な効果を高め、前方の爆煙の高さを表現するために消失点を低く抑えてありますが、高架道路上の渋滞という特殊な状況であり、そのままでは後方の情報量が落ちて構図的には物足らなくなるので、二階建てのバスを配置してバランスを取っています。
判りにくいかもしれませんが、バスの巨大なフロントウィンドウには、前方に連なる車列が映り込みで描かれています。



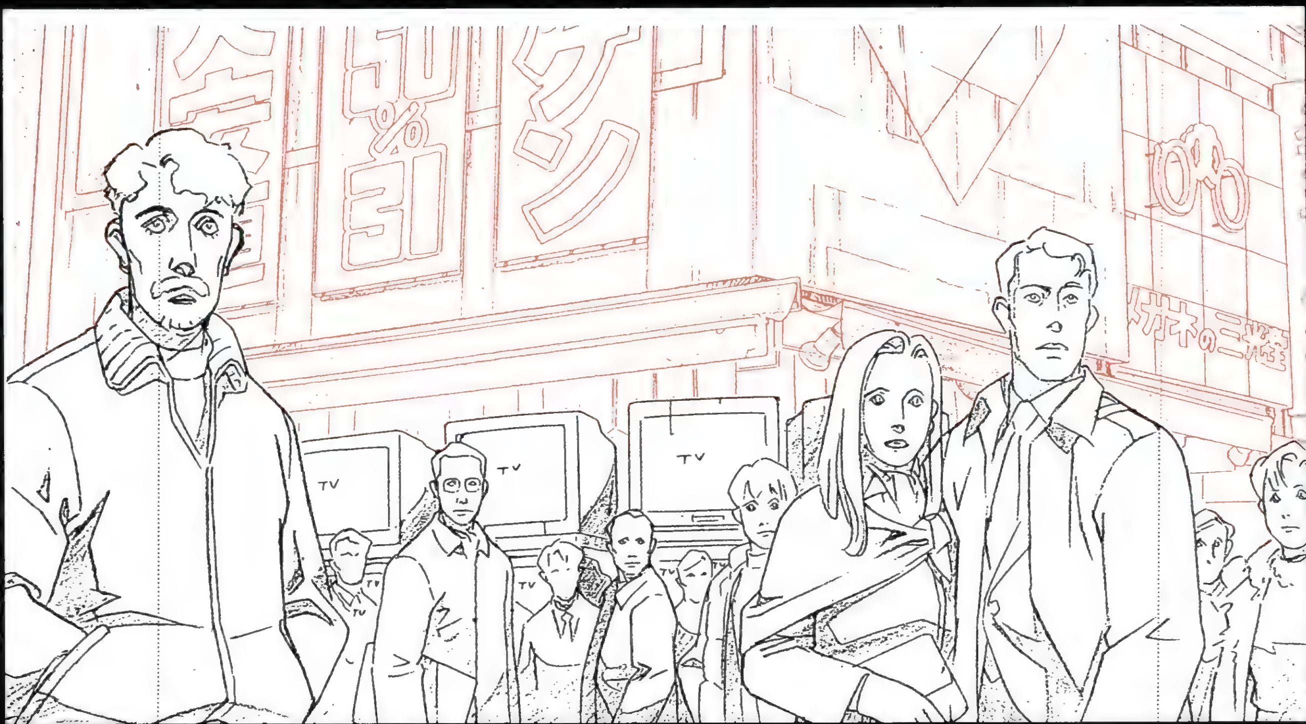
cut174　これも渋滞を描いていますが、c160とは異なり、渋滞そのものを客観的に表現することが目的なので、全く別の方法で捉えられています。
消失点が存在せず、背後が立ち上がって見える長焦点レンズ独特の効果をレイアウト上で実現するこうした方法は、実写映像の記憶から持ち込まれた方法の典型でもあります。
僅かに見えるセンターラインが蛇行しているのも、距離を一気に短縮して見せる長焦点レンズの効果をそのまま再現したものです。



cut262　俯瞰で捉えた発着ロビーの旅行者たち。
俯瞰のパースを表現するために、人物が放射状に描かれているのが判ります。こういったカットでは無秩序に人物を配置しても効果が薄いので、構図のバランスをまとめるために消失点の真上に密度の濃い集団を配置してあります。
人々の見上げた顔は、頭上から響くアナウンスの方向性を明確にするためで、二階の人物がさらにそれを強調しています。



cut330　機動隊の列線。
横一線に並んだ人物の構図は、そのラインにいかに凸凹をつけるかがポイントですが、ここではさらにレイバーの高さを加えて大きな変化を出しています。対照的に配置されたカメラマンの接地点は、厳密に決定されないと直ちに巨人化してしまうので注意。



cut355　新宿ALTA前で緊急放送を見守る人々。
何気ないカットに見えますが、人物をどう設定し、どう配置するかでその効果は大きく変化します。不安気なアベック、帰宅途上の中年サラリーマン、夜遊びに繰り出した若者、あてもなく徘徊する外国人労働者、等々。僅かな出番ではあっても、ひとりひとりに（謂わば）愛情を持って描くのと適当に描くのでは、最終画面に天地の差が出ます。但し、全員が個性的すぎたり、異様な人物だったり…のやり過ぎは逆効果なので要注意。



cut367　膨大な商品の並ぶコンビニの店内。
ものをたくさん描く、というのはアニメーターにとっては厄介な作業ですが、観客にとってはアニメのお楽しみのひとつでもあります。どうせ大変な作業なら、何万という宇宙船の大群を描くよりも、アンパンや即席ラーメンの大群の方が（個人的には）好きです。

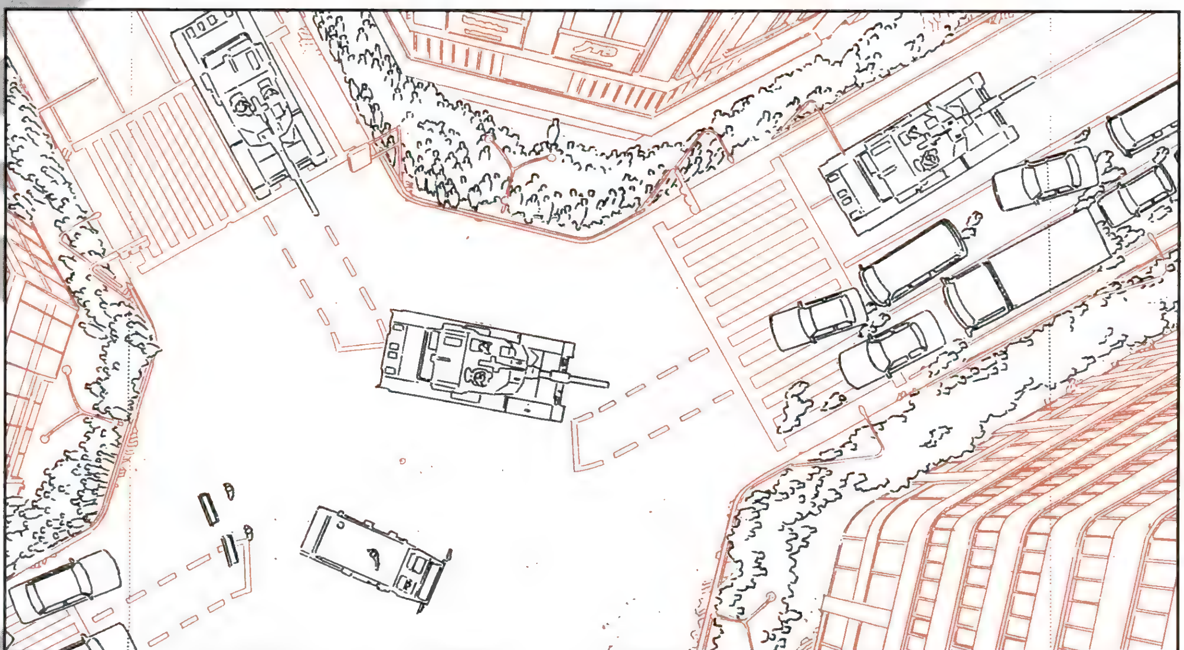
## 群衆―意識的効果としての背景　野崎透

個は、たとえ一つ一つは独立した存在であっても、ある数が集まって集団を成すと、それぞれの個とは全く異なる性質をもつ別の生き物となる。しかもその性質は決して一意的に計れるものではない。定性的には、主体性を持たぬがゆえに、時に気紛れとも思えるほど異なった側面を見せる。しかしその一方で、集団はまた、統計という虚言で見るとき、定量的特徴を垣間見せることもある。

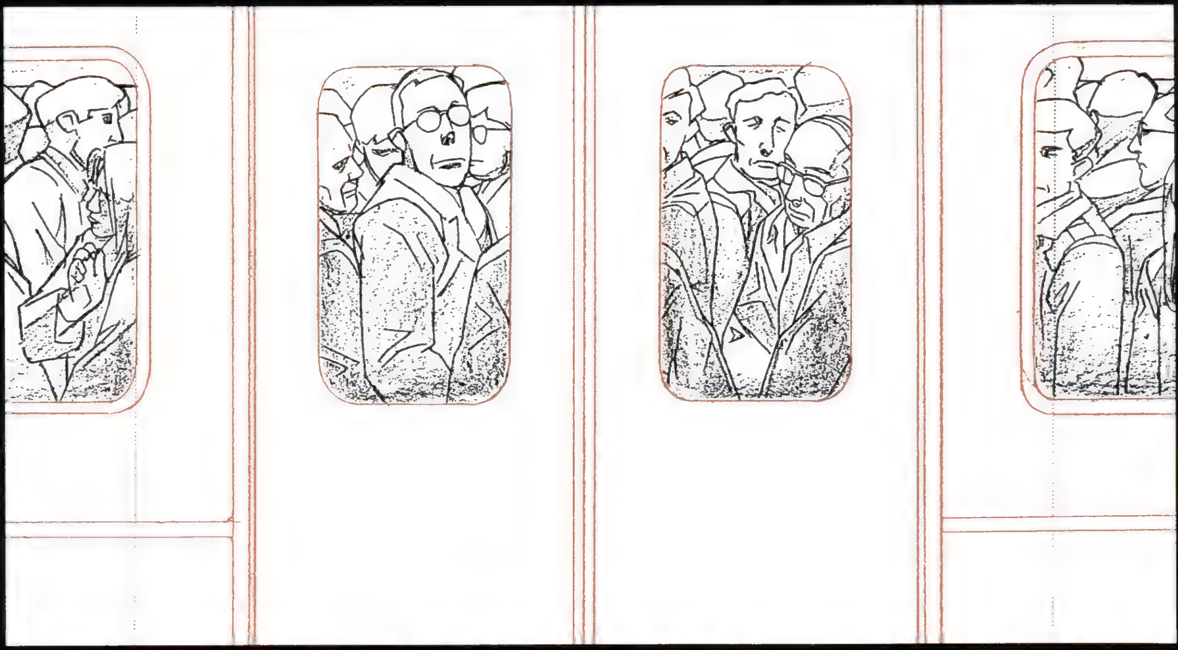
その定量的特徴を、多くの人は集団の個性と捉える。だが、そうした人々の多くは、自分達の見ている個性が便宜的に変えられるものであることに気づいていない。統計というのは、飽くまで数学のマジックでしかない。そして数学は純粋論理学を語る記号であって、偶然性の支配する現実世界を表現する言葉ではない。数学をもってこの現実世界を語るとするならば、ただ「ある確率に従って無数の事象が存在し得る」としかならないはずなのである。

ところが、本来偶然性によってのみ支配されるべきはずの集団を、映画は意図的にある特定の性質をもって描くことがある。否、映画の中に現れる集団は、そのほとんどがそうした性質の下に描かれるといってもいいだろう。

これは、群衆が意識的に映画の中に挿入された最初からそうであった。恐怖、怒り、苦痛…、様々な感情を強調する能動的背景として、群衆は用いられてきた。そこでは、現実の群衆がどのようなものであるかは一顧だにされない。もちろん、その行動がどのような結末を生み出すかなど用意されることもない。



cut385　戦車の列を交差点で見守る野次馬の大群。
このカットはセル処理にしてありますが、セル描きも背景描きも一長一短。野球場のスタンドの観客同様、こういった大ロングの人間の群れを描く方法は未だに確立されていないのが現状で、演出家が考えるべき永遠のテーマのひとつです。



cut400　モブシーンと呼ばれるもので最も難しいのが、日常的なモブの描写です。
ここでは単純に人の群れを描くのではなく、入構した電車から溢れ出す人々ーという状況を選んで、静から動へ変化する瞬間を捉えて描写しています。

もっともこうしたストック・キャラクター化は個々の人間配置やそこで営まれる日常などにも、多く見られるものでもある。だが、集団ほど徹底した定型化は決して行われない。これが人間だと、確かにいくつかある型の中からの選択という形であったとしても、最低限のキャラクター付けは必要になるはずである。

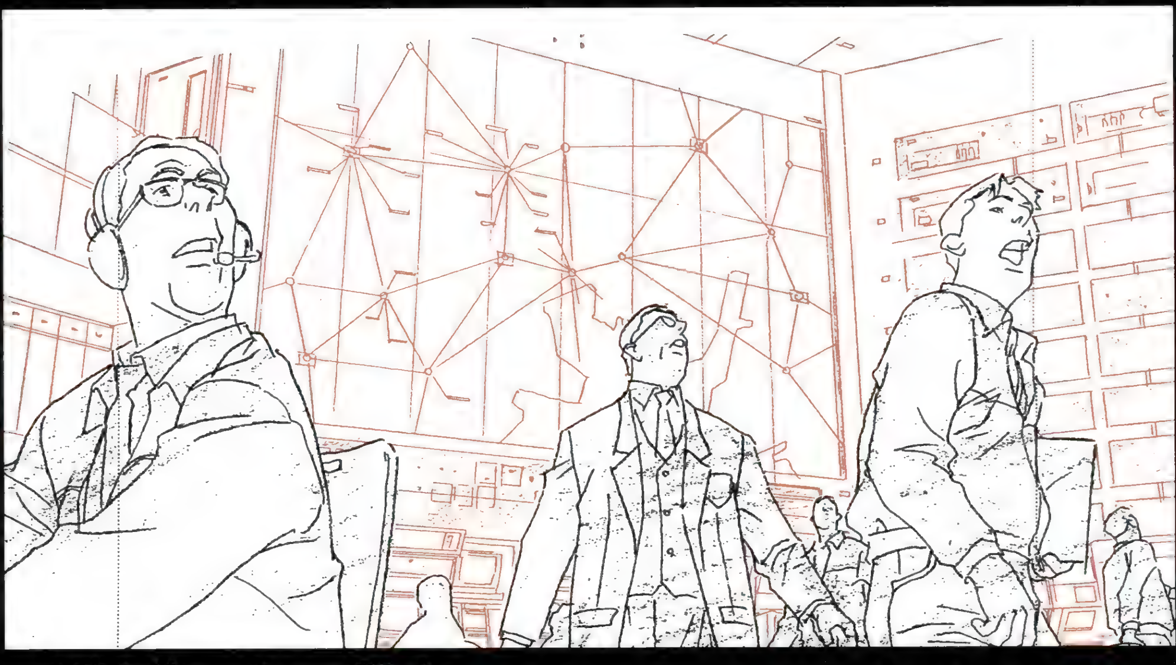
しかし、そうした現実を認識した上で、改めて集団に目を向けたとき、そこに新たな表現の可能性を見出すことができる。

実は、集団を意識的背景として用いるのも、ある意味では集団の特質を知り尽くした上での行為ということができるのだ。人間の中に於ける集団と人間に対する印象の心理的な差。結局、人間が相対するのは人間であって、実際の生活において人が集団と正面向かって対峙することはほとんどないという現実。そのために、人が心理的にもリアルな存在となり得るのに対して、集団は理念的存在にしか成り得ないのだ。

だからこそ、観客も集団が類型的に描かれることに対して、拒絶反応を抱くことなく映画を見ることができるのであろう。

しかも、映画は実物大の大きさで群衆を描ける唯一の表現手段である。そしてその大きさゆえに、最も分かりやすく社会的心理を表現し得る背景となるのだ。これが、映画という不特定多数を相手にしなければならないメディアにとって大きな武器となるのは言を待たない。

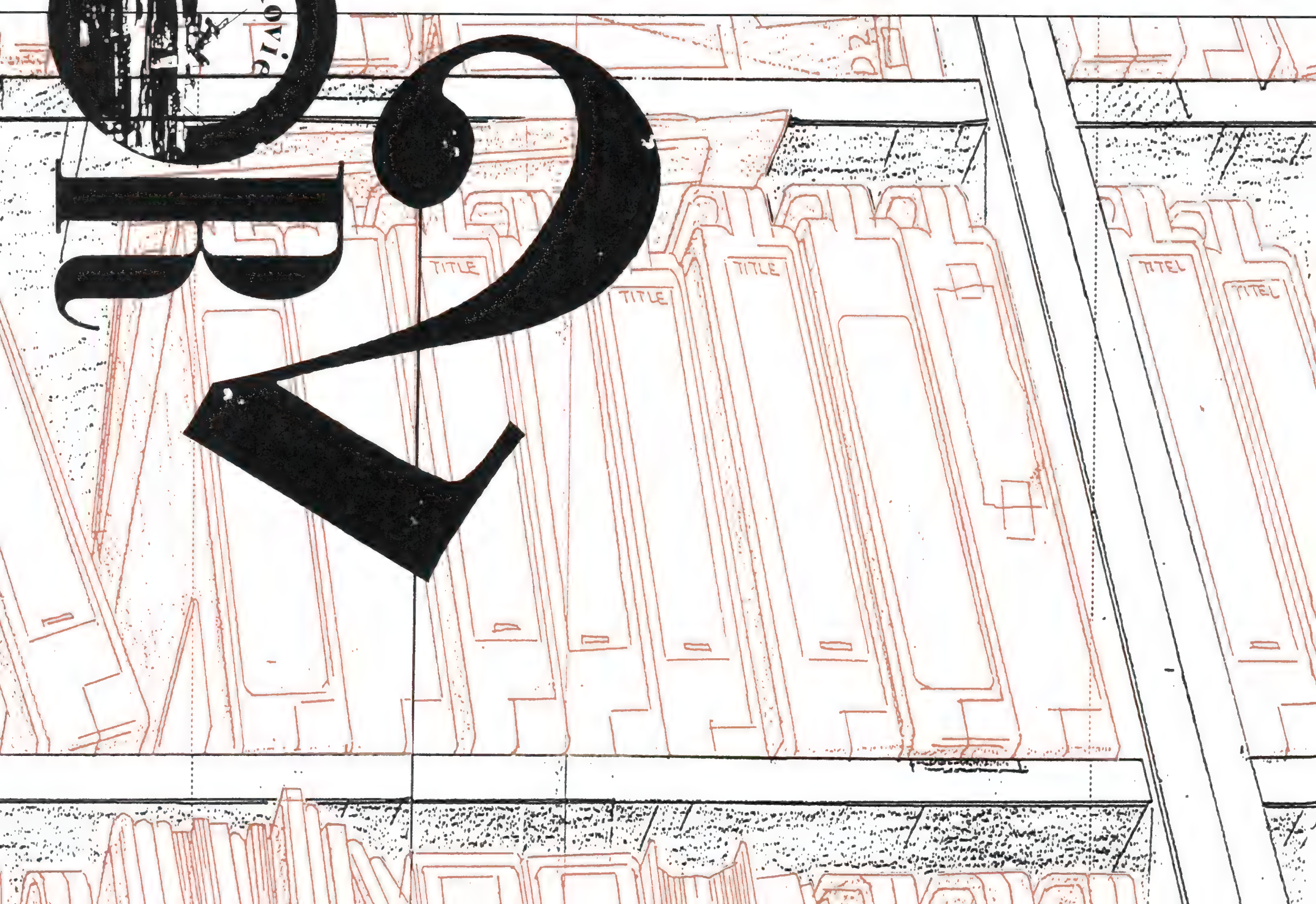
だが、それも諸刃の剣である。類型化によって失われるのも計り知れない。しかし、そうした類型化を忌み嫌うのは、実際に群衆と対峙した経験を持つ者のみなのだろう。この映画を観て、ふとそう感ぜずには…。

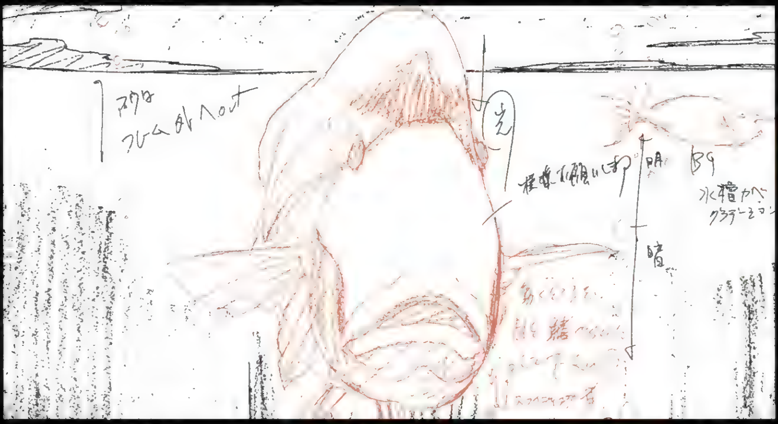


cut585　爆撃されるNTTビルの集中制御室の技術者たち。
こちらは全く対照的に劇的な瞬間を描いたもので、構図としての意図が明快なので判断しやすいレイアウトです。やや仰角にとったアングルや、頭上を見上げる人々の姿勢で、爆撃という状況の持つ方向性を示しています。
こういった膨大な量のモニターや機器で構成された室内は、コクピット同様に背景で表現することが難しいので透過光を多用しがちですが、モニターやディスプレイをセルにして、背景と組み処理にするだけでも結構有効です。なんなら全セルにして特効を加える処理でも構いません。

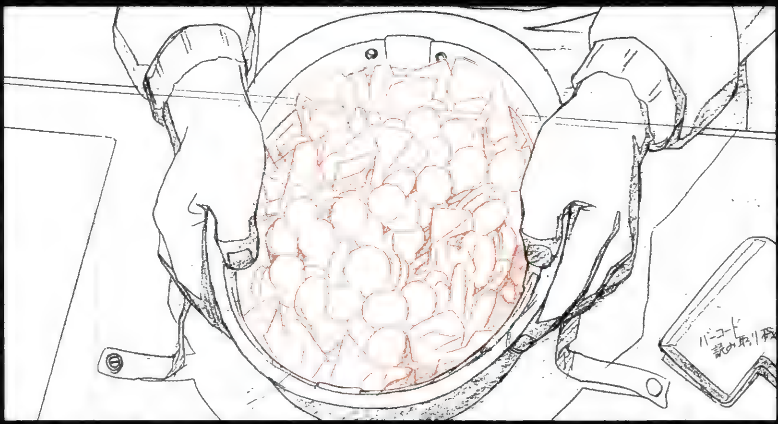
PATLABOR the Movie 2

# 物へ向かう意識

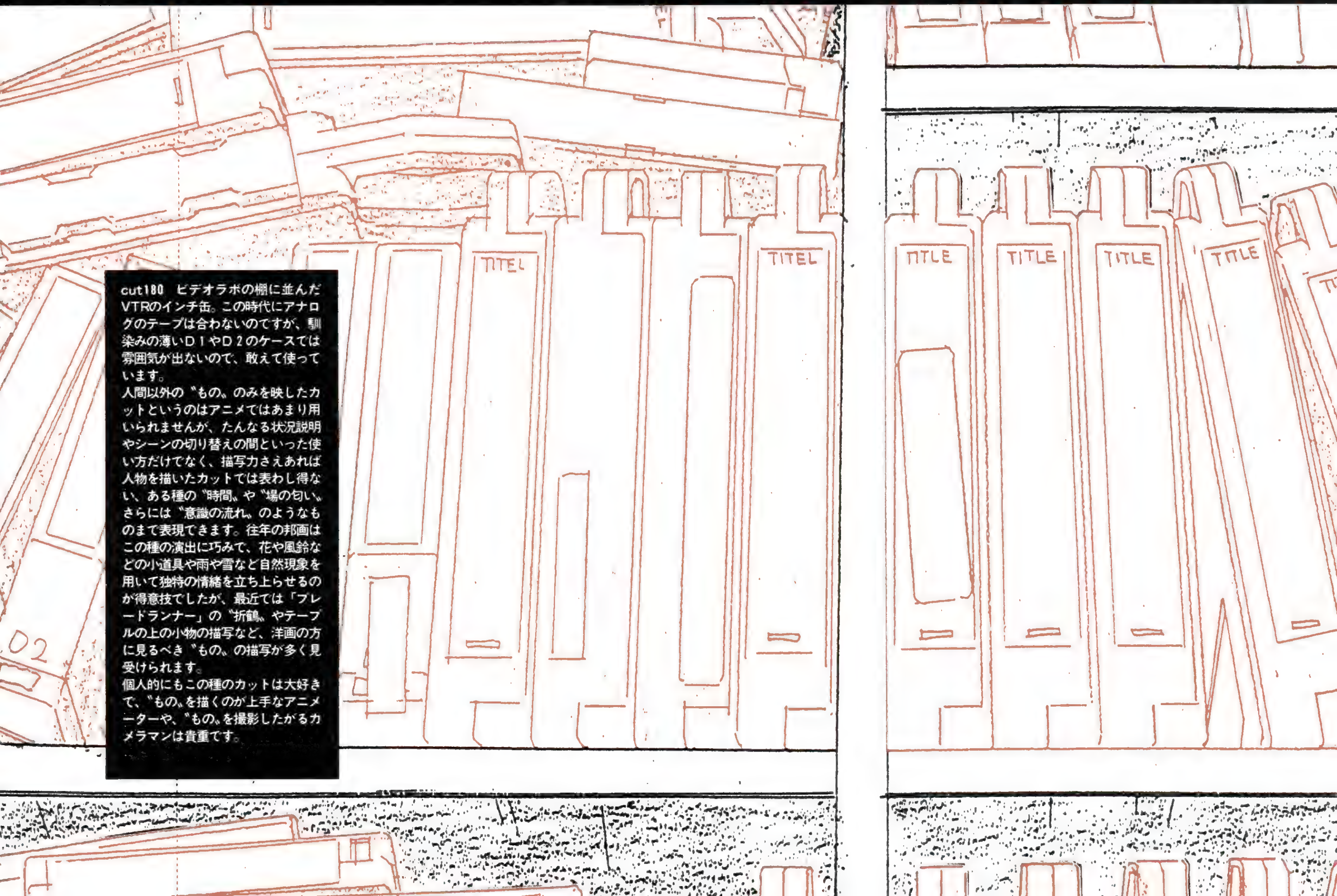




cut275　動物どころか、ボールのような無機物を描いても、とにかく動きさえすれば人物同様に〝こころ〟をもってしまうのがアニメーションです。
魚は〝もの〟ではありませんが、もののように描くことができれば同様の－あるいはそれ以上の効果が得られます。一部の哺乳類を除いて、本来動物の視線は人の心を映す鏡であり、「猫は良心ではない」という言葉があるように、人を審くものでもあります。擬人化せずに動物を描くことには、アニメだからこそ実写にはない意味がある筈ですし、〔鳥－〕と同様に、映画の中にあって物語を相対化するための布石にもなり得ます。ナポレオンフイッシュはその顔面が複雑怪奇な模様で充満しており、どんなアニメーターも動かす気にならないであろう―という理由で選んだ訳ではなく、個人的に好きだという理由で選びました。水面をセル処理にして映り込みを作画したのは、水面という境界面(インターフェス) の存在感を強調するためです。

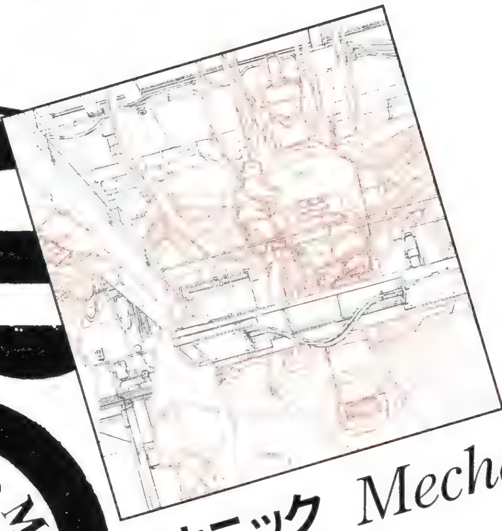


cut372　ヘルメット一杯の小銭。
特に意味のあるカットではありません。コンビニのアンパンやオニギリと同じように、みっちりとお金を描いてみたいと思っただけです。美少女やメカを描くのが大好きなアニメーターはともかく、アニメの演出家であれば、程度の差はあれ、この種の衝動は直ちに理解して貰える筈です。どうもアニメという表現には、こういった無目的な描写衝動を喚起する何かがあるらしく、特に指示しなくても演出家やスタッフが寄ってたかって異様とも言えるクソリアリズムを実現する傾向があります。実際の画面では、細かく書き込まれた十円玉や千円札に特効さんの見事なブラシが入り、素晴らしい効果をあげています。前作ではトマト、今回の作品では隊長室のヤカンや車輌のボディのハイライトなどに、特効の執念ともいうべきブラシワークの冴えを見ることができます。
繰り返しますが―こういった描写は＜物語＞にはなんら貢献しない自己完結的な衝動に過ぎませんが、自己完結的であることによって＜映画＞に大きく貢献する重要な表現の一部です。

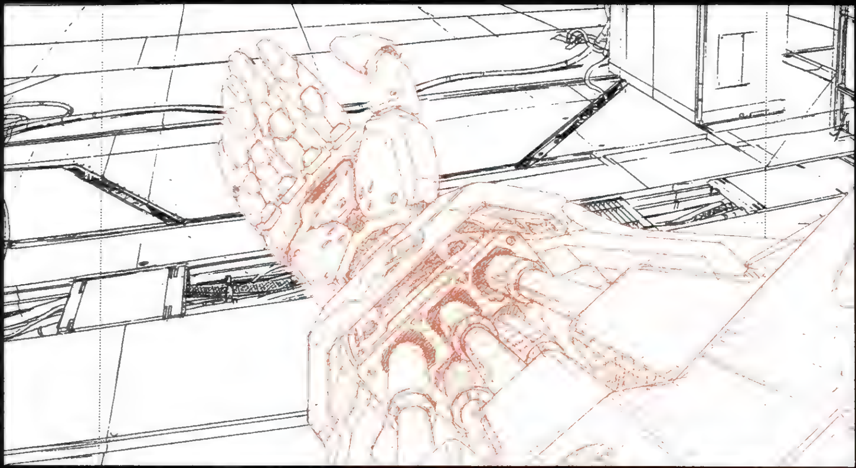



cut180　ビデオラボの棚に並んだVTRのインチ缶。この時代にアナログのテープは合わないのですが、馴染みの薄いD１やD２のケースでは雰囲気が出ないので、敢えて使っています。
人間以外の〝もの〟のみを映したカットというのはアニメではあまり用いられませんが、たんなる状況説明やシーンの切り替えの間といった使い方だけでなく、描写力さえあれば人物を描いたカットでは表わし得ない、ある種の〝時間〟や〝場の匂い〟さらには〝意識の流れ〟のようなものまで表現できます。往年の邦画はこの種の演出に巧みで、花や風鈴などの小道具や雨や雪など自然現象を用いて独特の情緒を立ち上らせるのが得意技でしたが、最近では「ブレードランナー」の〝折鶴〟やテーブルの上の小物の描写など、洋画の方に見るべき〝もの〟の描写が多く見受けられます。
個人的にもこの種のカットは大好きで、〝もの〟を描くのが上手なアニメーターや、〝もの〟を撮影したがるカメラマンは貴重です。

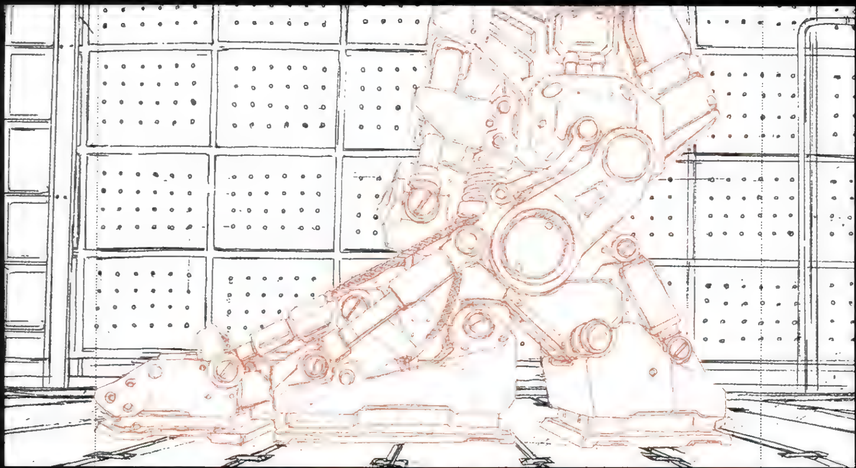
# PATLABOR the Movie 2



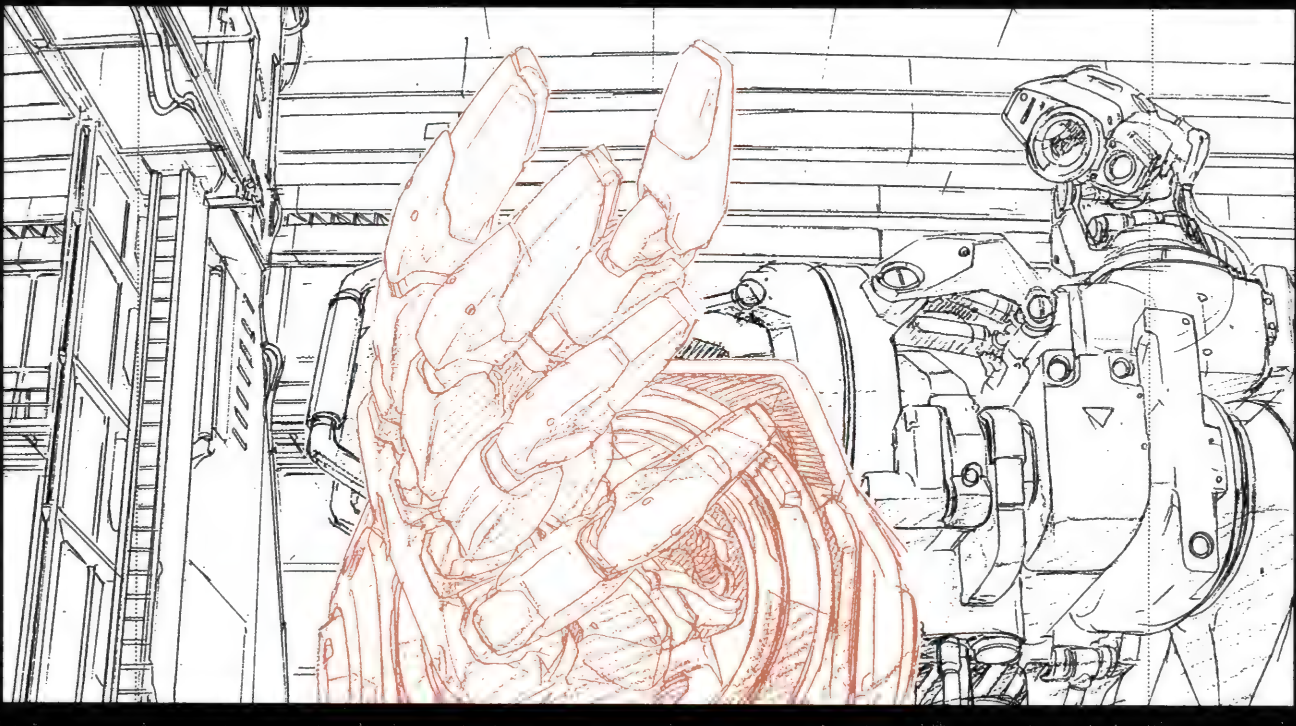
## メカニック *Mechanism*

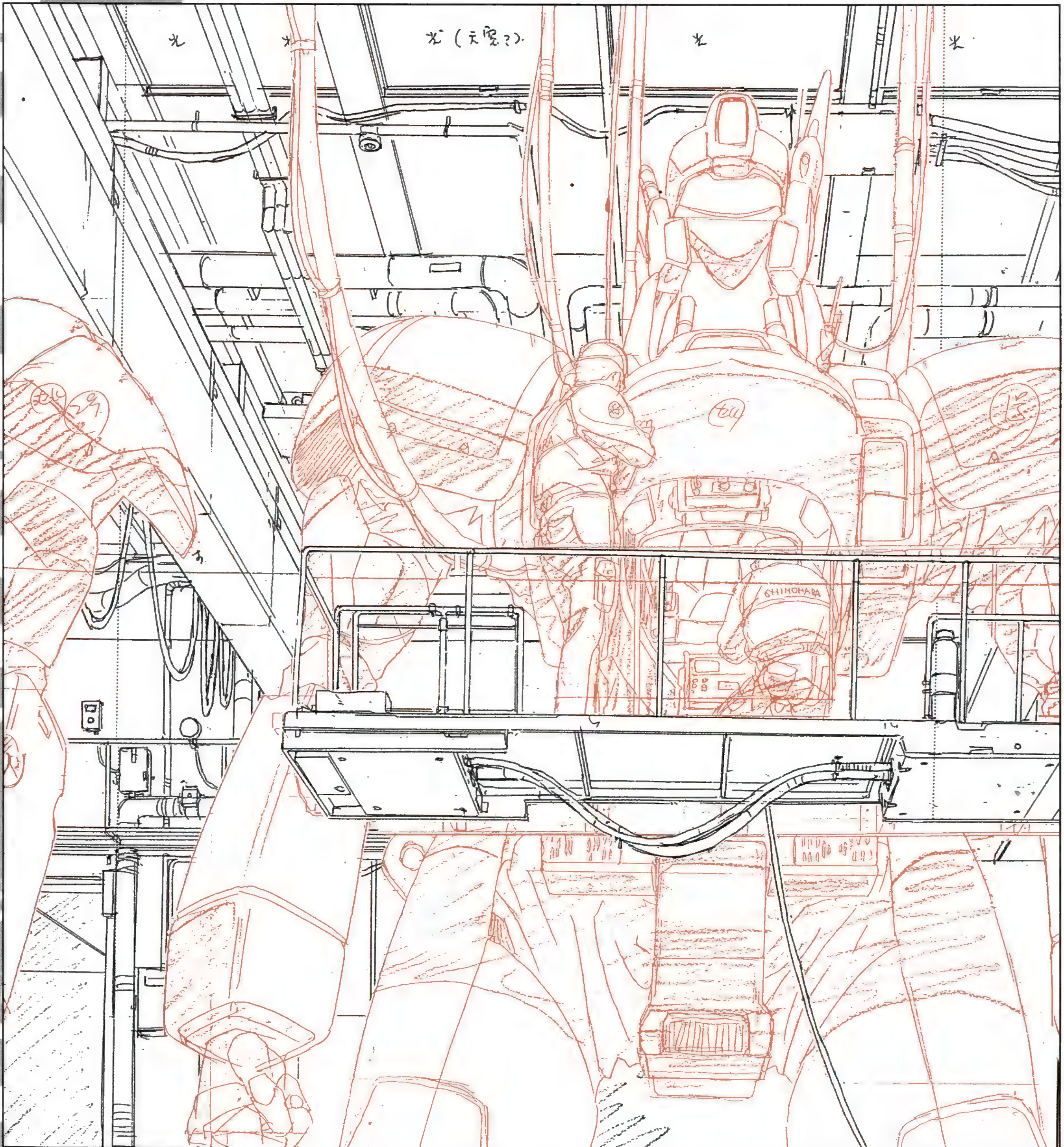


cut60　58と同様のカットですが､対照的に俯瞰となっています。
床のパースと突き出されたマニピュレータの方向性を一致させずに微妙に交差させ、さらに視点を僅かに捻ることで床までの高さを強調しています。こういったアップショットの場合、俗に〝ボケ背〟と呼ばれる背景を用いて疑似的なフォーカス深度を表現する方法がありますが、フォーカスの合わない空間を背景で描くことは相当に難しく、仮に成功したとしてもそれは背景の連続性のみが生み出すシーンとしての臨場感を削ぐのでお薦めできません。所詮は平面でしかないアニメの画面はレイアウト上の工夫によってそのカットの持つ情報量をコントロールすべきであり、情報そのものを加工することはカットの持つ力を喪わせることにしかなりません。安易な全面透過光ごときは作業をラクチンにするだけで、背景の情報を抹殺するのみならず、セルの力をも奪う悪しき様式であり、論外。
一般にアニメの画面演出は、この種の根拠のない無意味な様式を生み出しやすく、しかも抽象度も公開形態も世界観も異なる作品にその様式を無造作に持ち込む傾向にあります。気持ちいい､カッコいい､ラクチンなどの安易な動機で透過光・ハーモニー等の特殊処理を用いることは、作画・美術・撮影等の技術力の向上を誘導すべき演出自身の、大幅な意識後退を招くので厳に戒めるべきです。(これも余談)



cut62　アクチュエイター､ショックアブソーバーのバケモノ（であるだろう）レイバーの脚の複雑に合成された動きを狙いとしたカット。それを客観的に見せるだけで十分にパワフルであり、凝ったアングルは作画を苦しめるだけなので横位置ローアングルというシンプルな構図にしてあります。こういったカットも構成上必要という例です。





cut 87 〝ロボット〟と呼ばれる機械をアニメで描く上で最もネックとなる問題、それはロボットが人間の形を模した機械だということです。
あらゆるものを擬人化する傾向のあるアニメにおいて（擬人化をデフォルメと読み替えてアニメの本質であるとする誤解もありますが）、ロボットが人間に近い形態をしていることは、逆に〝機械としてのロボット〟を表現する上では大きな障害となります。
搭乗する人間の「延長され、拡張された身体」という表現以前に、キャラクターそのものとして描かれたロボットは、ロボットを描くことの今日的な主題であり、「Ｐ２」という作品の主題でもある「コクピット」の臨場感を疎外し、その内実である機械との接点（マンーマシンインターフェイス）という問題をなし崩しにしてしまいます。感情移入するためのキャラクターとしてでなく、世界観を象徴するためのメカニックとして描く、その最も直截な方法は実は動かさないことなのですが、一方で「メカもの」と呼ばれる作品にはアクション（戦闘）を通じてロボットの持つ超人性（ヒーロー性）を表現することが絶えず要求されます。この二つの矛盾する表現を、機に応じていかに巧みに実現するか—それが演出家の実際的な課題ということになります。
機械（＝もの）としてのロボットを表現することの基本は、その大きさを正確に表現することにあります。「Ｐ２」に登場する98式は全高８ｍと設定されていますが、これはほぼ２階建ての家屋の高さに相当し、日常感じる「大きい」「高い」という感覚を考慮したもので、巧みに表現すれば最もそのスケールを実感し得る高さです。しかし実際に作画してみると、過去現在に亘って描かれた膨大なロボットの印象に支配され、そしてまた98式そのものがそれらのロボット同様、ヒーロー性を満たすために人間に近いプロポーションでデザインされていることもあって、どうしても必要以上に巨大化する傾向にあります。実在しないものの大きさは、実在物との比較によってのみ説得力を持ちますが（モスラの東京タワー）、前作に較べて日常的な背景（街の中）でレイバーが活動するシークェンスの殆どない「Ｐ２」では、98式は可能な限り同一画面に人間を配置して描くことを基本にし、そのための自然な設定として整備という状況を多く描いています。このカットでは、手前のデッキ上に立つ人物に加えてその傍らに膝をついた人物を配置し、さらにその奥に開いたハッチから操縦席を見せることで基準となる人間のサイズを強調しています。また主要な設定である98式のスケールを統一するため、本体には作画監督が修正を加えて背景部分のレイアウトにパースを合わせていますが、どちらのパースを優先するかは、カットの狙いや作業手順を考慮してケースバイケースで決定しています。
経験的に言って、ロボットの大きさというものは一定のスケールを超えると（怪獣と同様に）たんに「巨大」以外の何も表現しなくなって事実上スケールを描く意味を失い、その置かれた状況が宇宙空間や洋上・砂漠などの対照物のない空間になると、そのヒーロー的なプロポーション故に、直ちに人間サイズになります。ロボットの大きさの表現はそのデザインに多く依存するものなのですが、〝ヒーローとしてのロボット〟という仕様がある限り（その正反対の悪役でも同様）、ロボットが真の大きさを獲得することは困難であると言わざるを得ません。（余談）

STAFF INTERVIEW

［レイアウト］

*Atsushi Takeuchi*

# 竹内敦志

1965年福岡県生まれ。「トランスフォーマー」などの合作アニメの動画、原画を経て「バブルガム・クライシス」「トップをねらえ!」などに参加。代表作「ソル・ビアンカ」(メカデザイン・作監)、「天地無用魎皇鬼」(デザイン、作監、原画)、「YAMATO 2520」(設定、メカ作監)他

## アニメーション独特の面白さを前面に

—「パトレイバー」に参加するのはこれが初めてですか？

竹内　第一作で原画をやっているんです。その時に知り合った渡部さんの推薦で原画とレイアウトの両方を担当することになりました。

　この作品では、基本的には美術設定が一枚もないんです。現代が舞台の作品ですから、レイアウト担当としては写真を基に起こしていくという作業がメインでした。通常の作品の場合は美術設定を基にして膨らませるという形をとりますから。

—逆に写真のイメージに引っ張られたりはしませんか？

竹内　そうですね、嘘をつけないというか、遊びがないということはあるかもしれません。デフォルメがきかない分、きついですから。

—担当されたカットは？

竹内　ワイバーン追撃のレイアウトと、地下鉄通路をレイバーで移動していくシーンの後半、飛行船の飛行場に松井刑事が忍び込むシーン、新宿で飛行船が落ちていくシーンです。あとは地下水路のところも少し手伝いました。

—広角のシーンが多いですね。

竹内　ええ、でも押井監督の場合は広角でなければ思いきり望遠というシーンが多いと思います。この作品では奥行きのあるレイアウトにしたいという意図があったようですね。すべてにパースがついてしまって動かさなくてはならないし、引っ張りがきかないということで大変でした。

—戦闘機には独特の見せ方があるのでは？

竹内　航空写真を参考にしました。

—航空写真はワイドで撮られている場合が多いですね。アニメーションにすると、パースの表現が雲だけになってしまいますが。

竹内　本当は雲も動かしたかったんですが、それはちょっと大変だったので。ブラシで動かすのはきれいにできないのでなかなか難しいんです。ですからどうしてもBOOKの引っ張りになってしまって。

—そういうところにはCGが有効かもしれませんね。

竹内　ええ、本当は使いたかったんですが、やはり予算とのからみがありまして。頭のところのCGの人の動きは、原画マンの絵を取り込んだものなんですよ。まだまだお金がかかるのでCGの量には制限がありますが、自分の幅を広げていくためには、これからコンピュータが有用な道具になっていくと思います。アニメーションの場合は自分がたくわえた技術や感覚をそのまま次の世代に伝えることが難しいですからね。

—映り込みなど、押井監督独特のこだわりを持った作品でしたね。

竹内　押井監督は世界を2つに分けるのが好きなのではないでしょうか。つまり、映り込んだ世界という虚構の世界と、現実の世界とを同時に見せていく方法ですね。この作品ではドアや窓の映り込みを徹底的にやっていますから。

—虚構と現実とのきわどい接点を描くというのは、押井さんのテーマでもありますね。

竹内　ええ、演出の西久保さんもその辺りにポイントをおいていたと思います。でも、映り込みは本当に大変なんですよ。手間が単純に倍ですから。原画も動画も撮影もすべてが倍の数になりますから。撮影の場合はフィルターも使い分けないとならないから、倍以上かもしれません。

—どちらかというと、レイアウトというのは縁の下の力持ちという見方をされていますが。

竹内　レイアウトが決まっているかそうでないかによって、フィルムの仕上がりが一目瞭然で違ってくるんです。レイアウトをしっかり押さえないと、フィルムがだらけてしまうんですね。

—レイアウトと原画の作業ではどちらが面白いですか？

竹内　レイアウトのほうです。世界観を作り上げていくことができますから。今は美術設定が多いんですが、これも同じような性格の仕事だと思っています。

　レイアウトという仕事は、宮崎駿さんが「ハイジ」でお描きになったのが最初だと思います。それまでは美術と原画がバラバラに描いて後で合成するという形で、食い違いも多かったんです。パースに乗らない絵がたくさんありましたから。レイアウト自体、確立されてからまだ日が浅いんですよ。

—でも、「パトレイバー2」くらい緻密な映画ができてしまうと、これ以上の作品があるのかどうかと思ってしまうんですが。

竹内　これからは、色や遠近法、光の当たり方、光源の位置等を研究していく人が出てくると思います。

　この作品でも、美術の小倉さんのレイアウトというのは、原画や作監が描くものと違うんです。原画の人の場合は形をはっきりさせるためにも線画で描くんですが、小倉さんは面や影で置いていくんですね。その辺りが今回すごく勉強になりました。これからはそのようなレイアウトをとるように心がけようと思いましたから。これからは光と影のレイアウトも出てくるでしょうね。

—そうなるとますますレイアウトの負担は増えるでしょうね。

竹内　レイアウトセクションは、これからのアニメーションでは必要になってくると思います。普通は作画監督がレイアウトを全部見ているという状況ですが、それではつらくなってくるでしょうね。

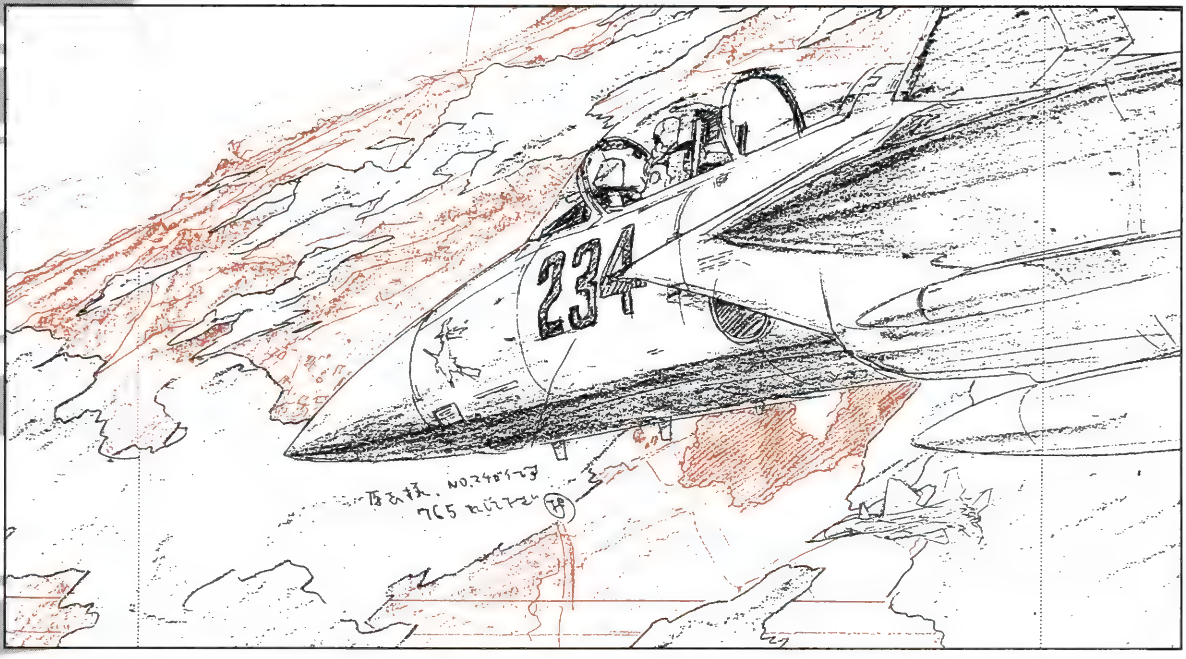
—押井監督と一緒に仕事をやってみていかがでしたか？

竹内　アニメーションのいいところは、デフォルメしたり緻密に描き込んだりすることによってメリハリがつけられることだと思うんです。その辺りは押井監督はとてもうまいですね。絵を見せる場面では他の情報量をカットしていますし、逆に言葉を強調したいところでは絵の構造をシンプルにするというように変化をつけているんです。押井監督は、最終的な色や音を計算した上でのフィルムの仕上がりを考えてコンテを切っていますから。凄い人ですよね。

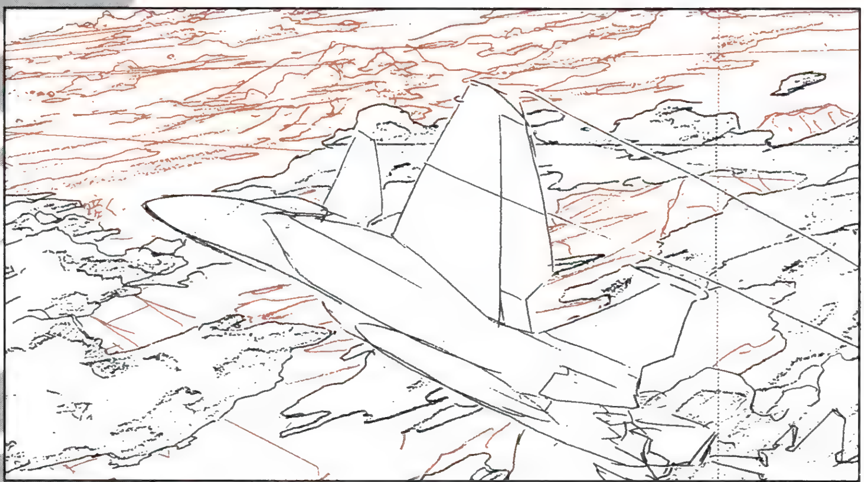
—これから作りたいものは？

竹内　アニメーション独特の面白さを前面に出したものを作ってみたいと思います。アニメならではの表現って色々あるじゃないですか。そういう嘘でも楽しい、面白く見せる表現というのは大事にしたいですね。

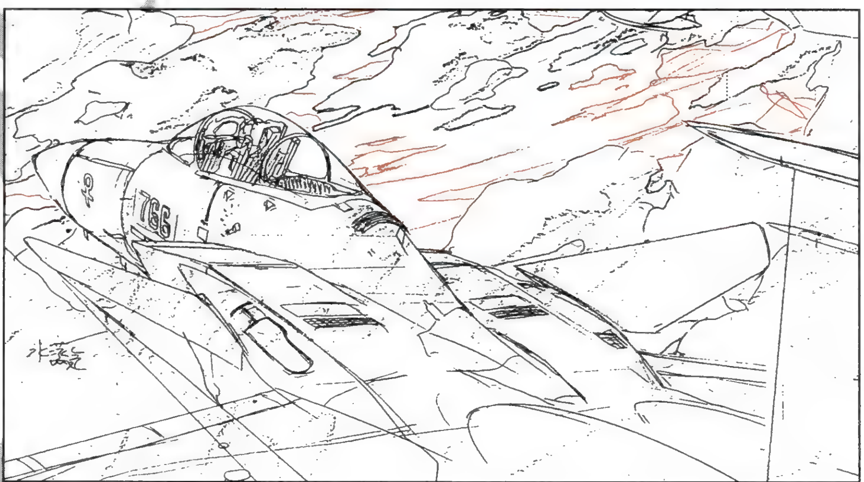
**「パトレイバー 2」で提示された**
**メカニカルの新しい表現**
**想像とリアリズムの**
**微妙な均衡の上に成り立つ—**
**それはもう一つの様式美**



cut246　こういった重量感のある航空機のフォローショットは大画面でなければ出来ません。[コクピット]の表現が主眼であるという理由意外に、不用意に動かすと特効（エアブラシ）による質感の表現を困難にし、重量物が空に浮いているという驚異を損ないます。ただし、単純なフォローショットをダイナミックに見せるために、雲海を設定して空に広大なパースを描き、無限遠へ向かう長大な距離感と浮遊感を強調すべく水平線をやや傾け、機体に捻りを与えています。こういったカットでは、飛行している航空機の軸線の向きと空のパースは必ずしも一致する必要はなく、むしろ微妙にズレている方が効果があります。



cut226　イーグルのダイナミックな機動カット。
重さを表現する作画の技術も勿論大事ですが、演出の立場から言えば、これが唯一の動きのあるカットであることが重要です。カットの持つ表現力は、特に類似のカットが並ぶシークエンスでは、全体の構成の中で、より意味を持ちます。そのためにも根拠もなしに様々なアングルを重ねることは避けなければなりません。



STAFF INTERVIEW ［レイアウト］

# 渡部 隆

*Takashi Watabe*

**前回の劇場版第1作に続き緻密なレイアウトで世界観の構築に大きく貢献した渡部隆その視角を探る**

1959年新潟県生まれ。JCGLでCGのオペレーターとして「レンズマン」(劇場版)に参加。TVシリーズ等で設定を担当。「王立宇宙軍」では、設定に加え原図整理も手がける。代表作、劇場版「パトレイバー」(設定、レイアウト)他

## 記号化せずに意識的に世界を見る

——渡部さんは1作目の劇場版からレイアウトを担当されてますが、どういう経緯でこの作品に参加されるようになったのですか。

渡部　よく分からないんですが、スタッフの中に以前一緒に仕事をやった人がいまして。多分その人の紹介だったんではないでしょうか。

——2では、先ず原画の方がレイアウトを起こして、それにレイアウターが修正を入れるという形を採ったと伺ったのですが、これは1の時も同じだったのですか。

渡部　いえ1の時のシステムは、最初に設定の人間が設定を描いて、それを基に原画の人が起こしたレイアウトにレイアウターが修正を入れたり、ディテールを追加したりするという形だったんです。で、僕はその設定もやってまして。

——どの辺りを設定されたんですか。

渡部　方舟とか、特車2課の建物とか。あとはシーンごとに必要になってくる細々したものなんかです。

——押井さんはレイアウターを立てるシステムにこだわってるみたいですが、やはり画面の統一を考えてのことなのでしょうか。

渡部　さあ、その辺りは押井さん本人に聞いてみなければ分かりませんが、でもレイアウターを通すと必然的にその人の個性に統一されることになりますよね。

——1は渡部さんと田中さんの2人で全カットを修正されたんですか。

渡部　あと、黄瀬さんもやってます。

——渡部さんは何カットぐらいを。

渡部　200～300カットぐらいだったんではないでしょうか。

——全体で何カットだったんですか。

渡部　確か、800カットぐらいだったと思います。

——少ないですね。

渡部　押井さんはだいたいこれぐらいです。1カット1カットが長いですから。ただ、長回しの多い作品はきついんですよ。動きではなくて空間の構成で見せなければならない訳で、いいかげんなレイアウトでは間が保たなくなってしまうんです。押井さんは、そういう動きではなくて間の演技で見せられる演出ですよね。

——2の方ではレイアウターの人数を増やしてますが、やはりスケジュール的な問題からなんでしょうか。

渡部　期間が短かったですからね。I・G・に呼ばれて行ってみたら、思ってたよりハードなんで〝エエーッ〟って感じでしたから。あと、2は絵コンテ優先で進んでたんですよ。だから、入ってすぐに絵コンテが上がってきてしまいまして、〝わーっ〟という感じでした。

——でもコンテが上がってた方が全体像が見えやすいんではないですか。

渡部　ストーリーの流れが見える分イメージは摑みやすいですよね。そこら辺を基点にして、演技に必要な空間を考えたり。描きやすいといえば描きやすいかもしれません。

——押井さんは制作に入る前にイメージ写真を撮られますが、こういうことをする監督は珍しいですよね。

渡部　あんまりいないんじゃないですか。でも参考にする写真があると雰囲気を捕まえるのは楽になりますよね。あと、何と言ったらいいのか、ディテールの密着感とかそういうところが摑めるという。結局無いものを作るわけですから、現実との接点がないと、何か、描いても世界に溶け込んでいかないんです。「王立」以降、自分でも写真を撮って参考にしてるんですけど、現実って思いもかけないものがいっぱいあるじゃないですか。これがアニメだと、考えつくものだけで止まってしまうんです。現実みたいに、そこに何か必然性の無いものがあって、しかもそれがきちんと存在しているというのは、意識して描かないと出てこないんです。ただ単に物語の舞台としてのというのを超えた、世界そのもののリアリティーは。

——でもそれは、意識的に世界を見ないと見えてこないものですよね。

渡部　僕達絵を描く人間にとってはそれが前提ですから。描くためには先ず見なくては始まらない。そして、前段階として見たものを認識しなくてはならないんです。見れるか見れないか、絵はそこから始まるんです。

——普通は見るというよりは、眺めるですからね。

渡部　世界を記号化して見てしまうんですよ。でも僕らは記号化しないで見なければならない。押井さんはそうした見方のできる演出なんです。記号化しないで生の現実を見るという。作品を作る前提として、他の人が記号化しているところでも、決してそれらは使わずに自分なりの生の現実を使うといった。押井さんの作品にはそうした視点があると思います。

——そうしたものはもう絵コンテにも盛り込まれてるんですか。

渡部　押井さんの絵コンテは明解ですね。それに、1カット1カットに整合性があって意図が見えてくるんですよ。言葉に表さなくても。説明的ではないんですけどね。この人はこうして、と言ったような説明的なコンテではないんですが、絵に描くと流れが見えてくるんです。要は、1つ1つのカットごとに視点の切り口が明確だからなんでしょうね。しかもそれぞれが全体の中で、何故ここにこういうカットが必要なのかという整合性を持っている。簡潔なのに、必要不可欠なものはしっかり入っているんです。

——因みに、今回渡部さんの担当されたカットはどの辺りなんですか。

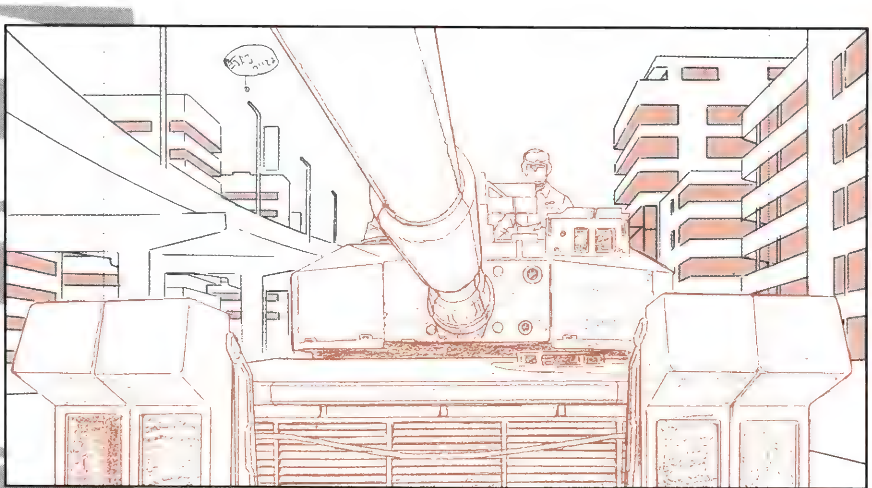
渡部　最後のトンネルのところと特車2課関係と、あとは冒頭の篠原重工の工場関係なんかをちょこちょこっとやってます。

——押井さんから特に要求なんかは。

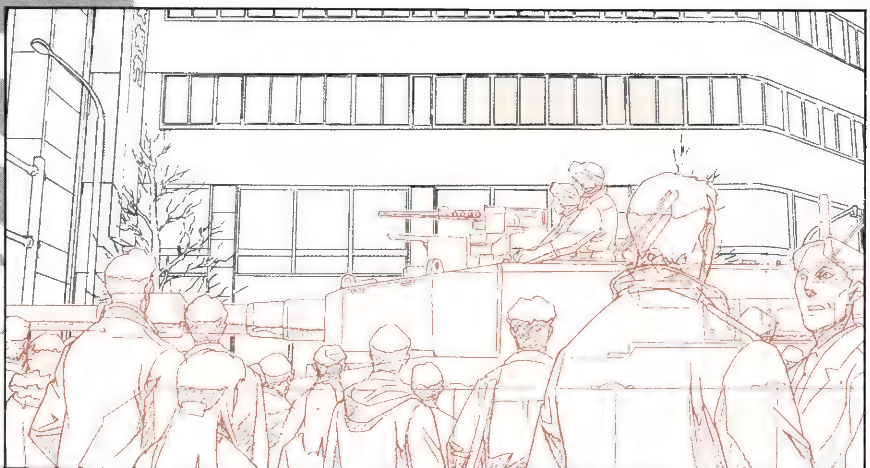
渡部　特にはなかったですね。ただ、対象物は正しい比率で描くようにということは言われました。スケール感を出すにしても、安直にデフォルメするのではなくて、構図やレンズの工夫なんかで見せるようにと。まあ、結局はどこかで嘘をつかなくてはならないんですが、どうせつくなら正しい嘘をつきましょう（笑）と言われました。

——でも、2課のハンガーなんかは大変だったんではないですか。

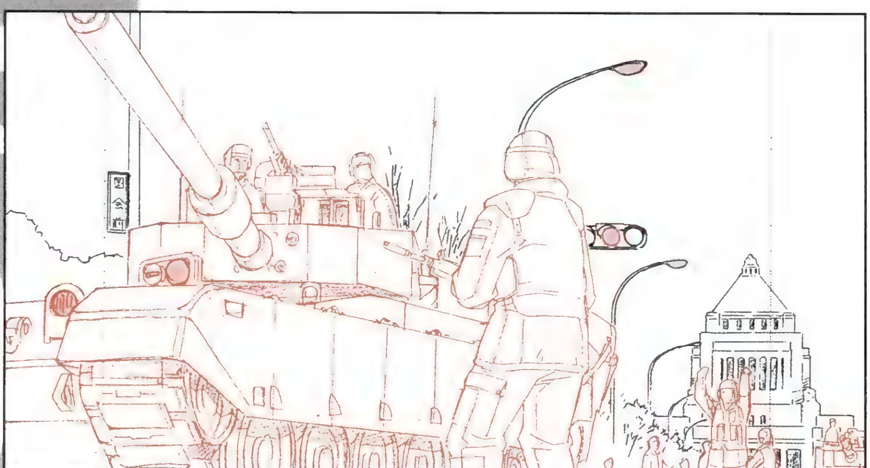
渡部　あれはきつかったですね。でき上がったのを見るのは楽しいんですけど。自分で描こうと思うと、気が引けてしまいます。ただ、仕事としては面白かったですし、押井さんとはまた一緒にやってみたいですね。



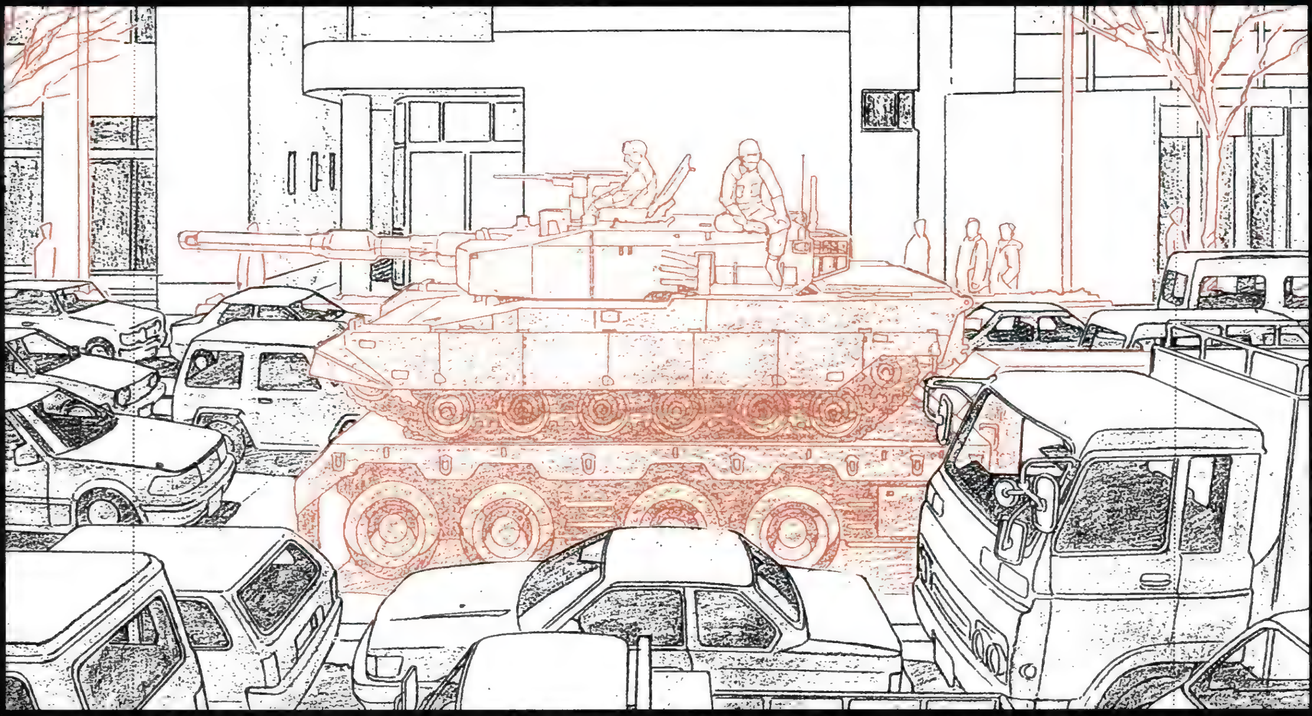
cut380　夜の首都高を征く戦車。
キャリア上に静止した戦車が客観的には移動している構図、というのがカットの狙いです。演出処理的にも戦車を動かさないことでその重量感の表現を容易にし、流れる街の存在感を窓の光のみとすることで、侵攻しながらも街の持つ不可思議性に包囲された治安部隊の状況を表わしています。キャリアの設定上、戦車が砲塔しか見えなくなったことが残念です。



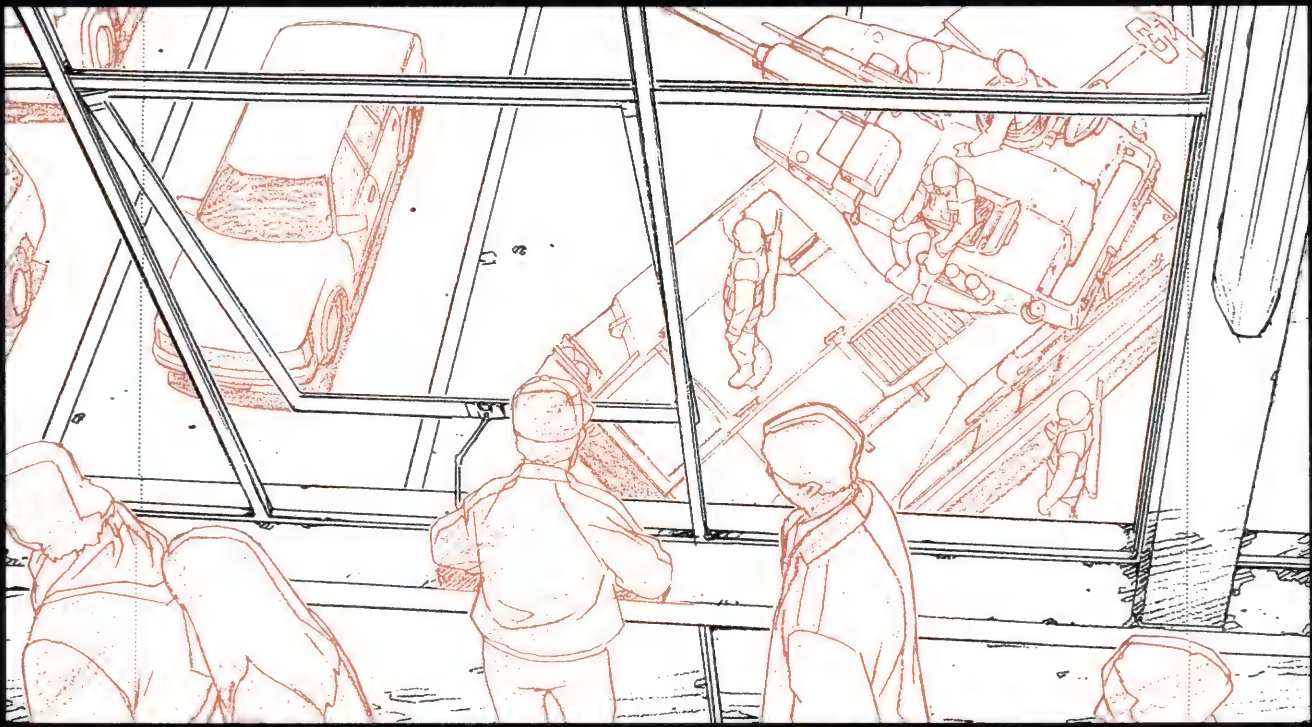
cut386　歩道の野次馬の人垣越しに見える移動中の戦車。
治安出動という非日常（ハレ＝祭）に登場した山車として戦車を描いています。人垣の凹凸が作り出す手前のパースが、戦車の高さを生み出しています。奥の建物を僅かに倒し込んでいる点に注意。



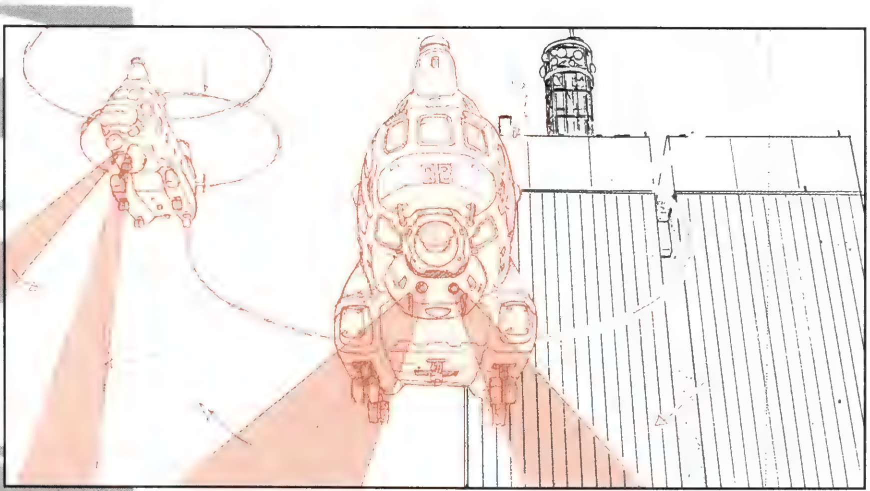
cut389　議事堂前の配置につく戦車。
スライディング可能なギリギリのアングルで構図をとっています。戦車の重量感とその動きを確実に、そして無難に見せる最良の方法がスライディングです。経験から言っても、戦車を動画で動かすには演出の側に相当な覚悟が必要です。後退機動や信地旋回など、戦車に固有な動きを見せることはそれ自身でも重要ですが、このカットの場合では戦車が作り出す大きな空間を手前に置くことと、議事堂に砲を向けていないことを示すために後退させています。



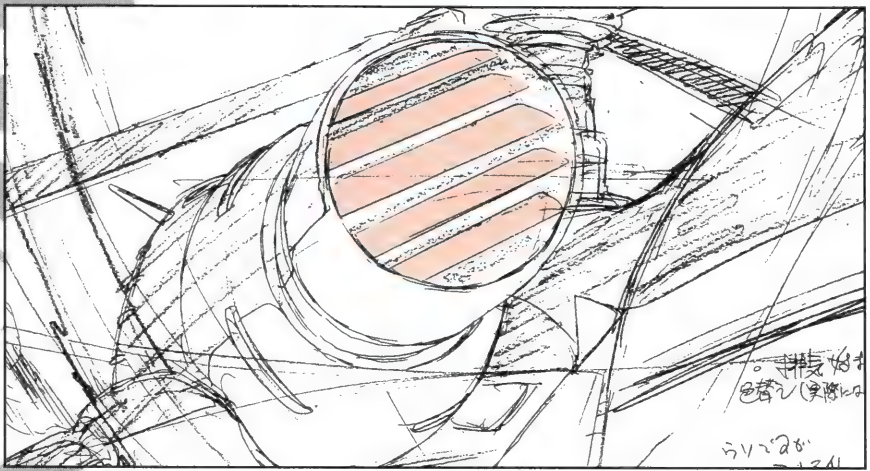
cut406　このカットは戦車そのものではなく、戦車の置かれた状況を表現することに狙いがあります。渋滞する自動車の群れが表わす日常の中で、文字通り浮いている戦車。その奇妙にのどかな感覚を表現するために、戦車の一番おとなしい顔である横位置を選び、車上の隊員に緊張感のないポーズをとらせています。



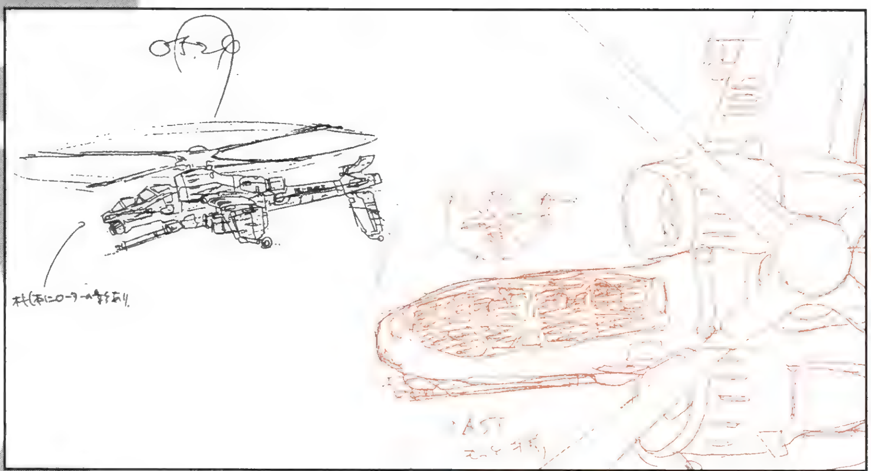
cut414　連絡橋という[橋]の[窓]から見える戦車。
普段見る機会の少ない装甲車の上面というアングルをさり気なく見せる場面設定ですが、メカニックの描写にはこういった要素（意外なアングル）は特に重要です。窓の傍らに、通過する人物たちと対照的に装甲車を見下ろしている人物を配置することで、装甲車へ視線を誘導しています。



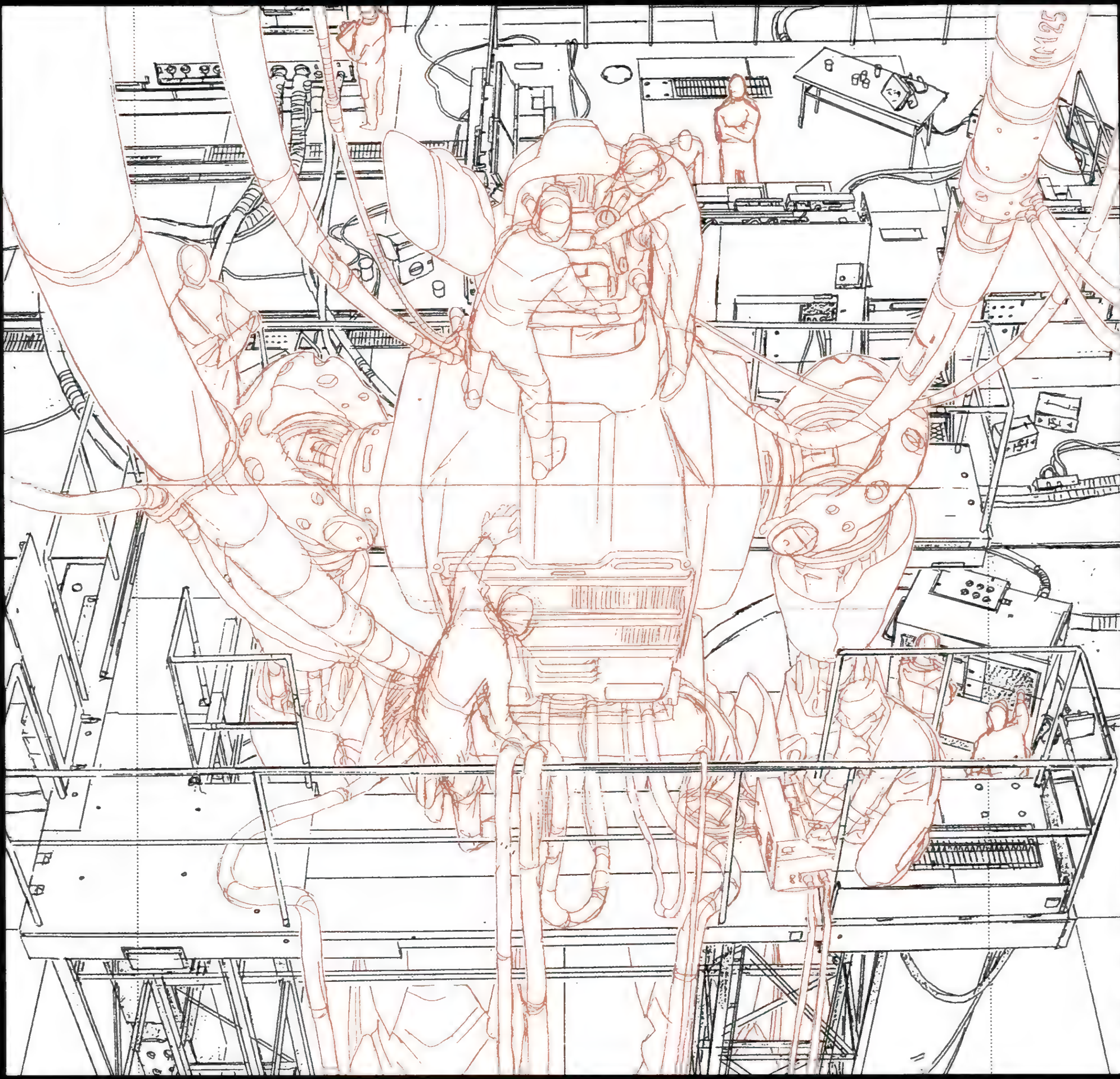
cut392　防衛庁前に降下するパートル。
垂直にスライディングさせる為には、本来は背後の建物をパース的に一致させなければならないのですが、限られた引き幅の範囲ではパースの違いはバレないので、高さを出す為に倒し込んであります。どこまで引いたらバレるか、という判断を下すためにもレイアウトは重要であり、レイアウトとそれをチェックする演出の双方にその知識と経験がなければなりません。



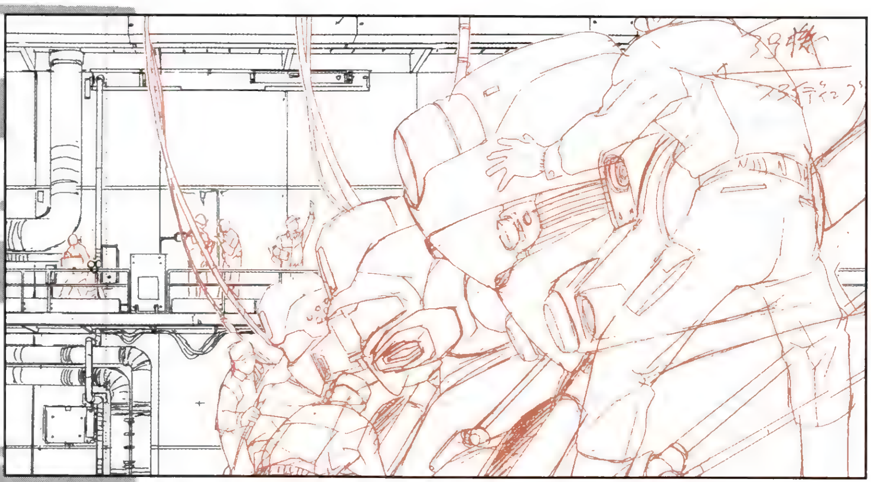
cut506　排気するヘルハウンドのエンジン排気口。
排気そのものを作画するのではなく（出来ない）、中OL※）（オーバーラップ）処理によって色替えとフットライト処理を加えることで排気を表現しています。こういった表現は目に見えないものを描くアニメに固有なもので、一種のハッタリなのですが、結構効果的です。
但しあまりカマし過ぎると逆効果なので、節度が必要。
※）OLは多重露光（露出をアンダーにして、同じフィルム上に複数回撮影する方法。個々の画像の濃度が落ちて透けたような画面となる）を用いた撮影方法。中OLは、それぞれの露出を同程度とするもの。



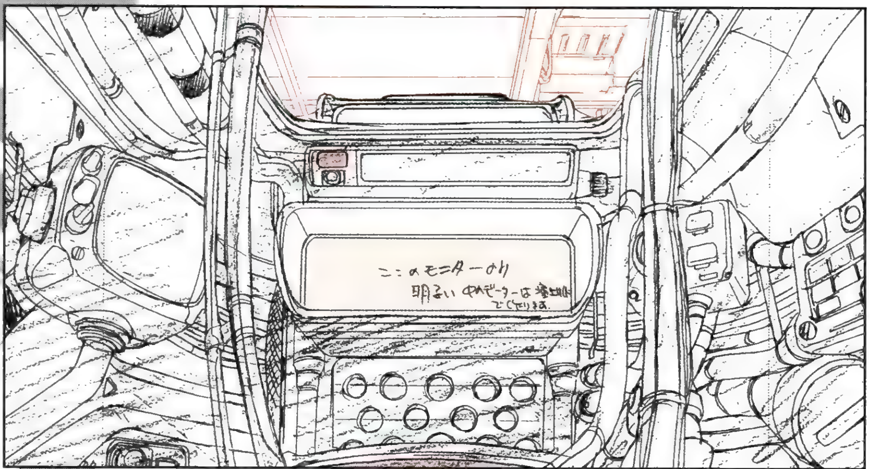
cut524　編隊を解いてバンク（機体を傾斜させる）に入るヘルハウンド。
同一画面内で横、腹、背の三つのアングルを見せる欲張ったカットですが、散開する三機が作り出す空間を表現できるのもビスタサイズのおかげです。
余談ながら、この〝ヘルハウンド〟というヘリは、どのアングルをとってもビスタサイズ向きにデザインされていて、メカニックデザインを考える上で画面サイズが持つ意味というものを考える契機になったメカでもあります。



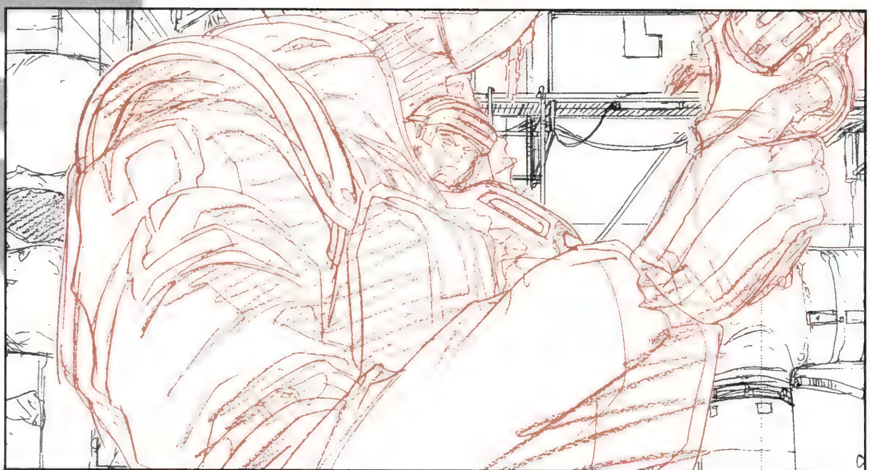
cut697　出撃前の改修作業中の98式。
個人的にも、98式を描いたカットの中でもっとも気に入っているカットです。フレム外から延びた正体不明のケーブルが上方に広がる空間を生み出し、機に取りついている整備員たちが98式のスケールをよく表現しています。



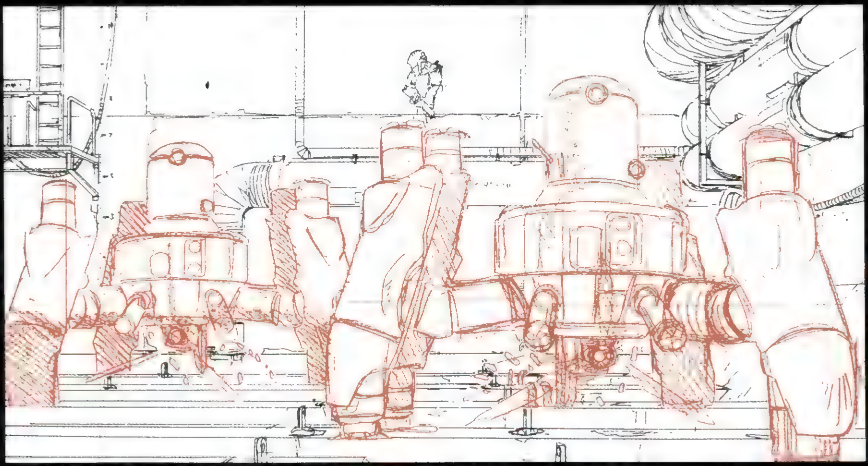
cut699　三種類の機体の三つの顔が揃うカット。
ロボットの顔は最も擬人化が忍び込みやすい部分でもあり、その印象を避けるために手前の三号機の頭部に整備員を配置しています。遠景に別個の状況で作業する人物を配置したのも、必要以上に〝顔〟に感情移入することを避けるための工夫です。



cut709　コクピットに転送されるシステムプログラム。
無人のコクピットという状況は、不在の搭乗者を強く意識させるものです。人間が不在の状況で、機械のみが稼働しているという描写の凄味は『エイリアン』が教えてくれたもので、メカニックというものの持つ魅力の一面です。

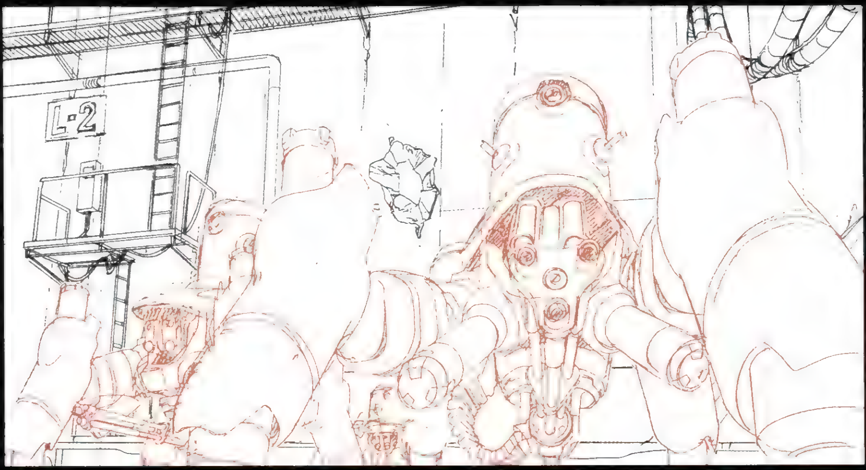


cut803　座席が持ち上がって、太田の顔が銃を構えた二号機のポーズと一致するカットです。
いかに人間的な動きとポーズを見せるレイバーであっても、それに搭乗する人間とは別ものであることを印象づけるのが狙いです。同様の試みは、三号機に搭乗したしのぶがエレベーターを見上げるカットでも行なっています。



cut793　776とはやや対照的な例です。イクストルというロボットは意外に難しく、四脚歩行の移動砲台でありながら妙に人間的な〝顔〟をしていて、動かすことで不気味さよりは愛嬌が出てくるので往生しました。
〝無機的で、機械以外の何も連想させない兵器そのもの〟をイメージして選んだデザインなのですが…アニメの難しさと同時に、BUCHIというデザイナーの本質のようなものまで考えさせられるロボットでした。(全て余談)






cut776　本来なら[アクション]で例にあげるべきカットかもしれませんが、こういった人間的なデザインでないメカニックでも、アングルひとつで容易に擬人化し得る好例として敢えてあげました。勿論、これはアングルを指示した演出家(監督)の責任です。



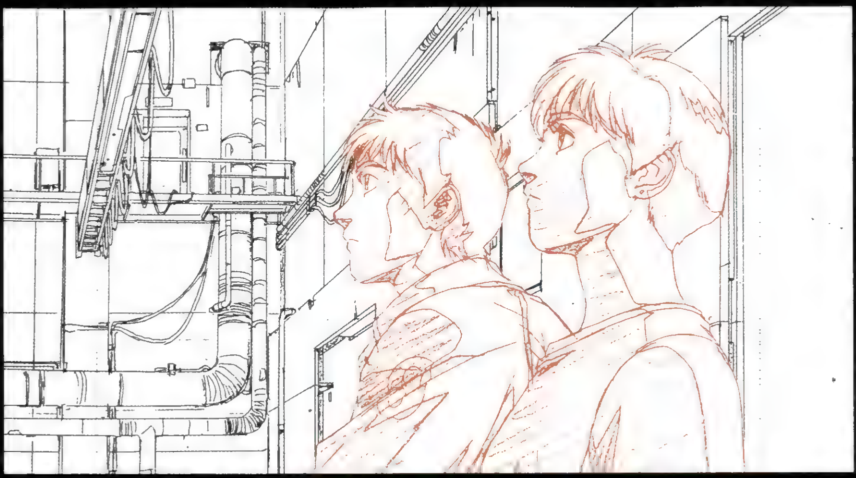
cut839　死闘を経て擱座した三号機にしのぶの心情を託して、背後に配置した構図です。いわば擬人化されてしまうメカニックの宿命を逆手にとったレイアウトですが、メカニックはその機動を果たし終え、ただの〝もの（スクラップ）〟に返った時にも雄弁に何かを語るものです。デザインの選択時には、それが破壊された時に〝絵になる〟かどうかということもまた重要な要素となります。そしてまた、それはメカニックという対象が持つ不思議な（もしかしたら最大の）魅力でもあります。

PATLABOR the Movie 2

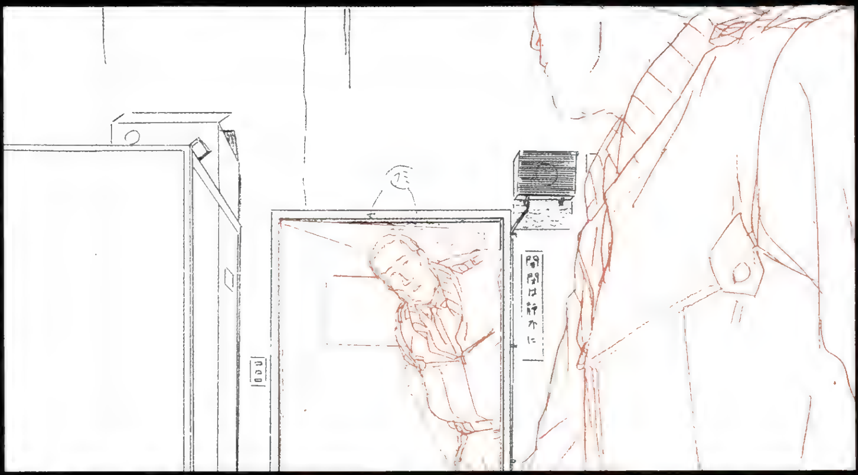


## 人物の構図 *Composition*

劇映画としてのアニメが、その主要な対象として人物を描く以上、
画面内にどのように人物を配置するかは、謂わばレイアウトの基本中の基本です。
レイアウトを決定するための基準は、人物が単独の場合と複数の場合では異なりますし、ただ単に面積比として考えられるものではなく、
相互の距離や背景の奥行との関係、光源との関係で決まる光と影のバランスなどがあげられますが、
なによりも、そういった構図上の要請そのものの動機となるべき〝演出の意図〟が明確に意識されていなければなりません。
ここではおもに〝演出の意図〟という要素に照らして、人物をいかに配置すべきかを考えてみます。



cut86　並んでレイバーを見上げる野明と遊馬。向き合うのでなく〝並んで同じものを見つめる〟という構図の多用はこの物語の主題の一つであり、そのことから選ばれた設定については〔コクピット〕の項目に譲りますが、一般に並んだ人物の構図は一定の方向性を強く示唆します。この例では「見上げる」というより意識的な姿勢によってそれが明確に意図されており、外光を背にして顔面を暗部に設定しているのは二人が現在置かれている「能動的でない」「内側に向けられた」意識状況を暗示する為です。
やや低く設定されたカメラ位置は、並んだ人物間の距離を表現し、画面に奥行を与えるために頻繁に用いられる方法ですが、画面のパースとの整合性を考慮しないと、直ちに身長差の嘘が露呈するので、実はかなり難しいアングルでもあります。人物の身長差を正確に表現するには、背景のパースに合わせて、前の人物の肩および顎の水平線を延長し、それが奥の人物のどの部位に相当するかで判断します。
肩や顎、鼻下や目元など、正確なデッサンから割り出された骨格のパースが整合していないと見る者に不安感を与え、構図そのものに重量感が出てきません。別項でも触れましたが、デフォルメされた人体というアニメ独特の表現は構図が生み出す表現力とは基本的に相容れないものなので、安易に多用すべきではありません。特にアニメを見慣れていない観客にとって、感情移入を妨げる大きな障害になっていることを充分に認識すべきです。デザインの段階ですでに壊れているキャラクターは論外。（余談）



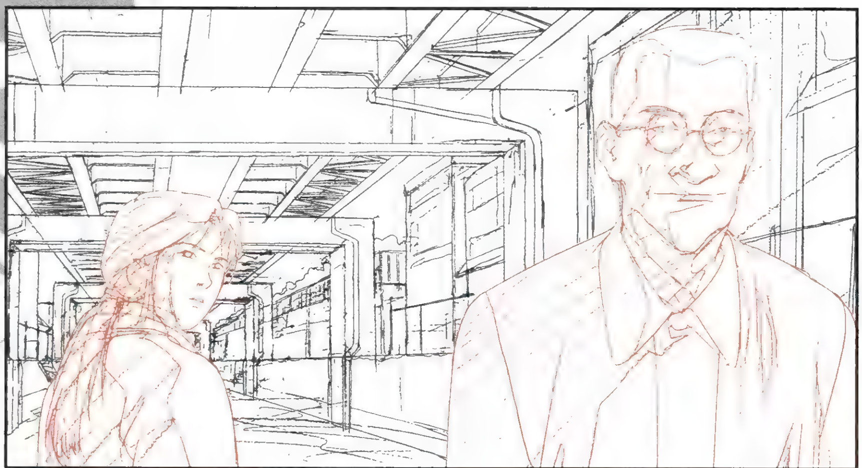

cut192　隊長室のドアから体を乗り出し、荒川の訪問を告げる山崎。
ナメ込んだ後藤の顔を下半分で切っているのは、奥に配置された山崎に観客の視線を集中させるための配慮です。不要な情報をさり気なく割愛するという工夫も、レイアウト作業の重要な工程のひとつです。手前の人物の影の面積比を増やしたり、彩色時に明度を落としたりといった技法も、構図上の基本的な配慮があってはじめて成立する方法であって、これを無視すると局外者（観客）には意味不明の画面となってしまいます。



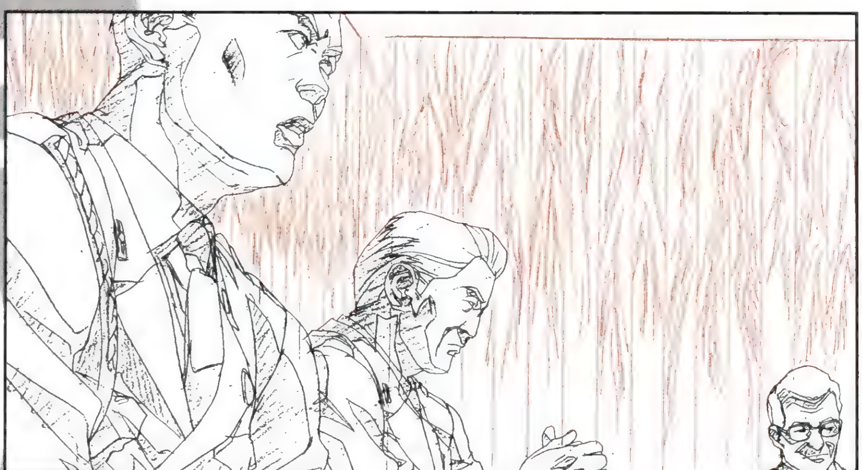
cut245　防空指揮所の防空部長とDC。
意志決定における主従の関係を、その位置関係で示した縦の構図の典型です。
二人の人物が意識を集中している対象（ここでは戦術ディスプレイ）の方向性を、そのまま光源に置き換えていますが、実際にはディスプレイそのものは強力な光源には設定されていないので、コンソールの光で代用しています。



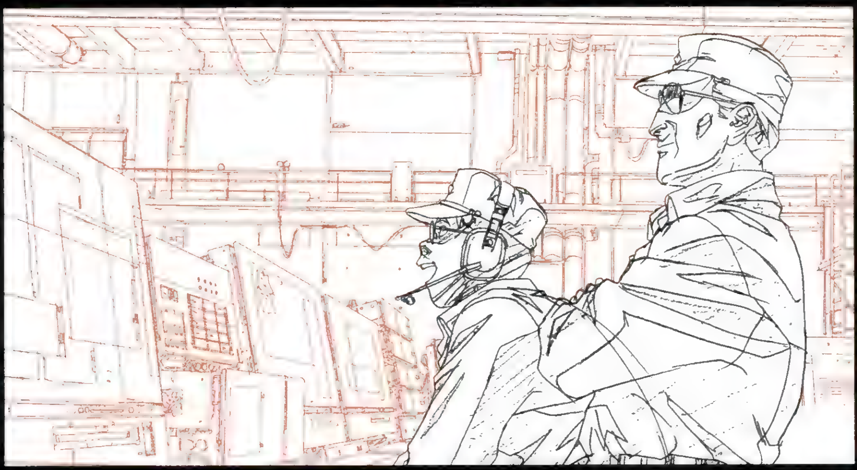
cut285　水族館の水槽の傍らを歩きながら会話を交わす後藤と荒川。
水槽以外の背景を完全な暗部として潰し、水槽を光源に見立てて、反射する青い光の移動感で二人の間の距離を表現しています。
会話をする二人に意識を集中させ、それ以外の情報を最低限に割愛するための方法で、夜道を走る車内の作画のバリエーションです。背景動画部分の情報量が大幅に減るので作業量も減りますが、少ない情報量で必要な奥行や移動感を表現しなくてはならないので、技術的には難しくなります。



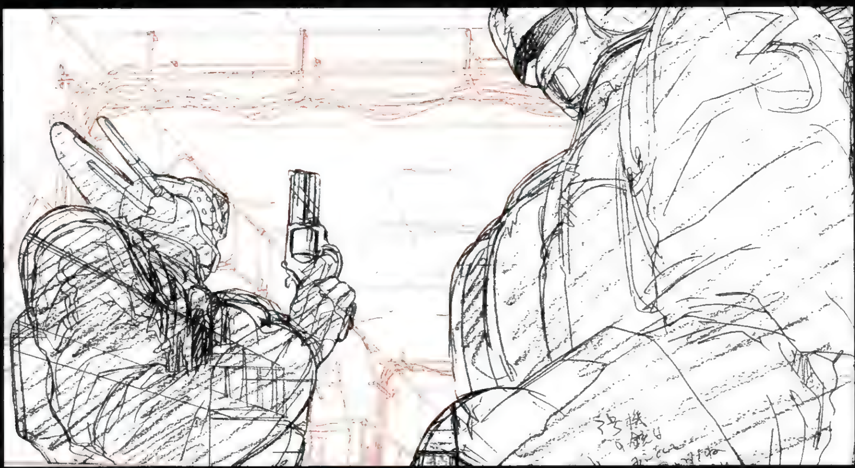
cut493　船上の荒川としのぶ。
画面右側が大きく空いているのは荒川の演技（手前に歩く）のための空間を確保するため。
実写であれば荒川にカメラをつけて少し振れば済みますが、PANしても背景のパースの変化しないアニメでは、構図内で演技を収める工夫が必要になります。
消失点をしのぶの背後に設定したのは、観客の視線は構図の焦点に集中しやすいという原理の応用であって、背景の負担を減らすためではありません。
カメラを仰角にとれば美術の負担は減りますが、荒川の演技が不自然になるのと、何より柘植が去って行った方向性が曖昧になるので、この位置しかありません。



cut532　警視庁会議室。
奥から手前へ向けてパースの表現が誇張される構図なので、面積比的には手前の人物（山寺）の方が大きいにも拘らず、構図の中心はその奥にどっしりと構えている海法に置くことができています。背広や制服など、肩のラインや胸の厚みの出しやすい服装はこういった構図には好都合で、重宝します。



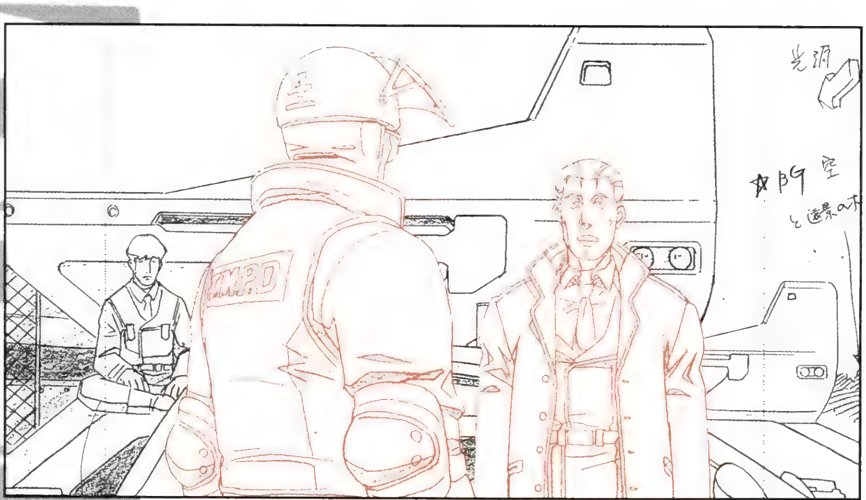
cut700　コンソールに手をついて前に乗り出したシゲと、大きく腕を組んでやや反り返った榊。
その対照的な姿勢によって二人を構図上で左右に開き、その真ん中に奥の壁のパイプやコンソールのパースで中心点を作り出し、構図をガッチリと安定させています。
仰角で描かれた人物の並びは、どうしてもパースや人物間の距離が誇張されがちですが、それをセーブして安定した構図を得るには、一旦全ての情報を並べて見せるレイアウト作業はとても有効です。



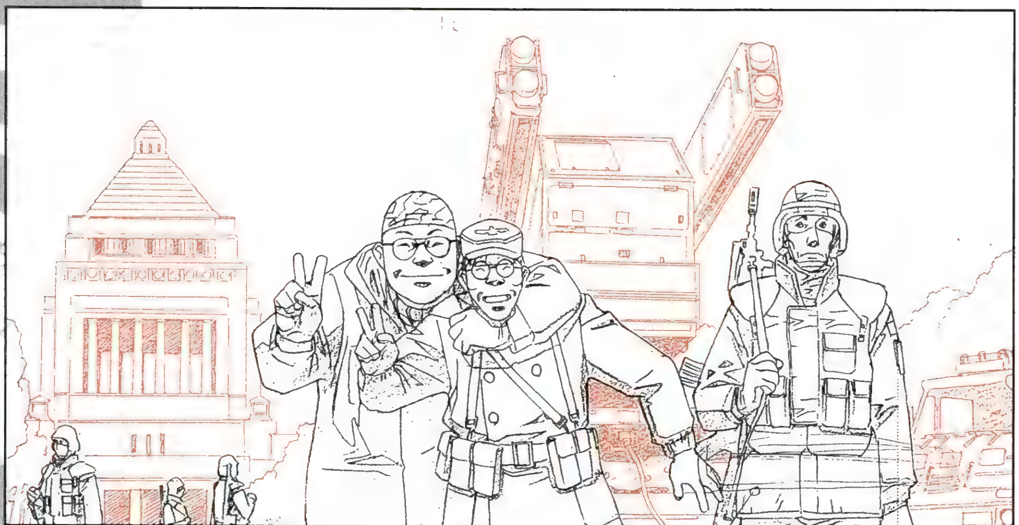
cut794　cut700とは対照的に、向き合う方向で配置された人物（ここではレイバー）の間にパースを集中させた例。これから突撃する方向を明示し、その方向へ観客の視線を誘導するのに効果的です。銃口を上に構えた左のレイバーの腕は、奥へ向かうパースを強調するための垂直線を生み出していますが、トリガーに指がかかっていることに今気づきました。反省。



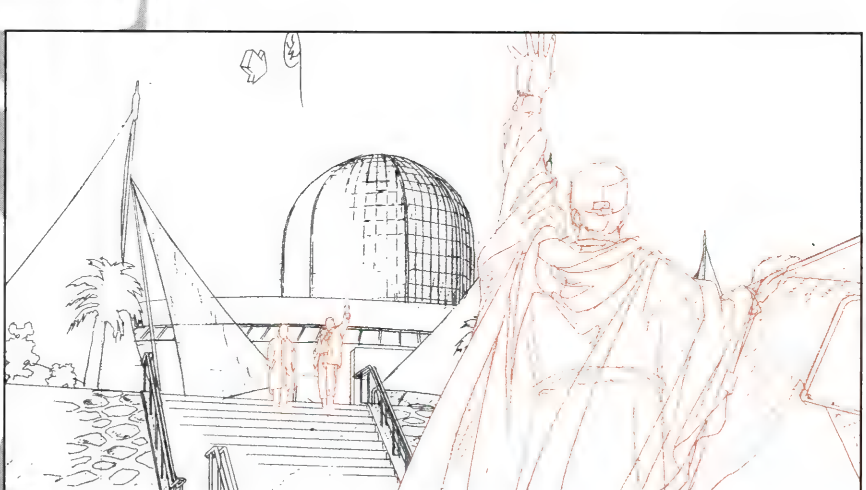
cut852　パースのないオープンな空間に、人為的に車内のパースを配置するのが狙いのカット。
こうしてみると、手前の後藤やルーフ上のパラボラとの関係で、車内のパースがきつ過ぎたかもしれません。



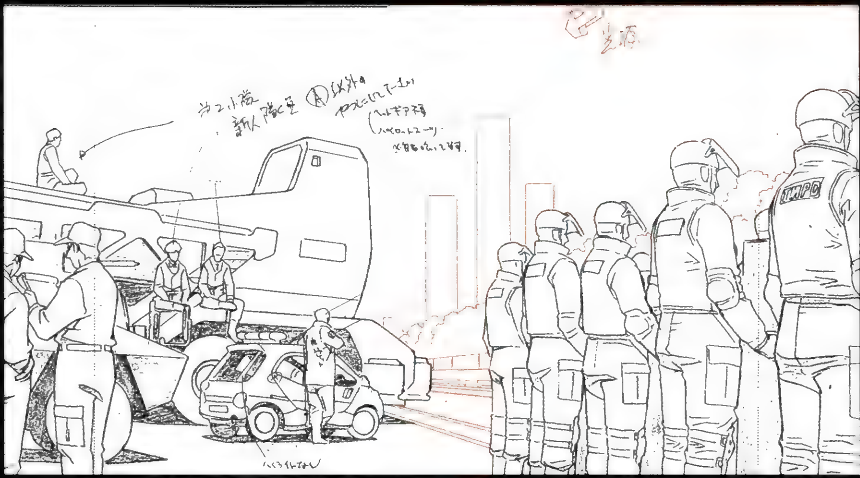

cut342　手前から中隊長、後藤、ミニパト、キャリア…と、高さの整合性はとてもタイトな構図です。中隊長と後藤、ミニパトとキャリア、後藤とミニパト、といった具合に、個々の要素を比較することでもそれなりの精度は出せますが、正確に配置を決定するための唯一の方法は、フレームを接地面まで延長してみることです。
レイバーキャリアのような大型の車輌は、フルサイズで描かれるならともかく、部分で構図に入れる時には高さがデタラメになりやすい設定なので、デザイン決定時に人間や一般車輌との比較を徹底するなど、それなりの配慮が必要です。



cut441　ミリタリーマニアの記念写真…ということなので、標準レンズの世界。
背後の短SAMのランチャーや議事堂など、思わずパースの誇張をソソる設定ですが、ここは我慢です。向かって右側のオタクの着ているのは、南北戦争当時の南軍の帽子と外套、凝りすぎていて、相当なマニアでない限りたぶん判らなかったでしょう。



cut288　手前の整備員をナメ込んで、ロングサイズの後藤と荒川。ここまで極端に距離が開いている上に、船上と階段の上という位置関係にあるので、高さの嘘がバレる恐れはまずありませんが、船上という設定を利用して手前の整備員を僅かにローリングさせてあるので、距離間の表現しやすい構図となっています。こういった場合、カメラを船上に固定して、後藤たちのいる対岸をローリングさせるような演出は厳禁。シークエンスの主体がどちらにあるかを考えればその理由はすぐ判る筈です。



cut339　パースの焦点に配置されていることからも判るように、後藤の状況を客観的に見せることが狙いの構図です。機動隊の列線は勿論のこと、左に配置された人物も背中を見せていることに注意してください。アニメの場合、こうした配置はやりすぎくらいが丁度いいのですが、その辺りを理解せず、結果的に何を見せたいのか判っているのは描いた当人だけ、ということがよくあるものです。そうなると、カット自体が意味不明になるだけでなく、そのカットがシーン全体の流れの障害にもなるので、くどいようですが、やりすぎくらいで丁度いいのです。

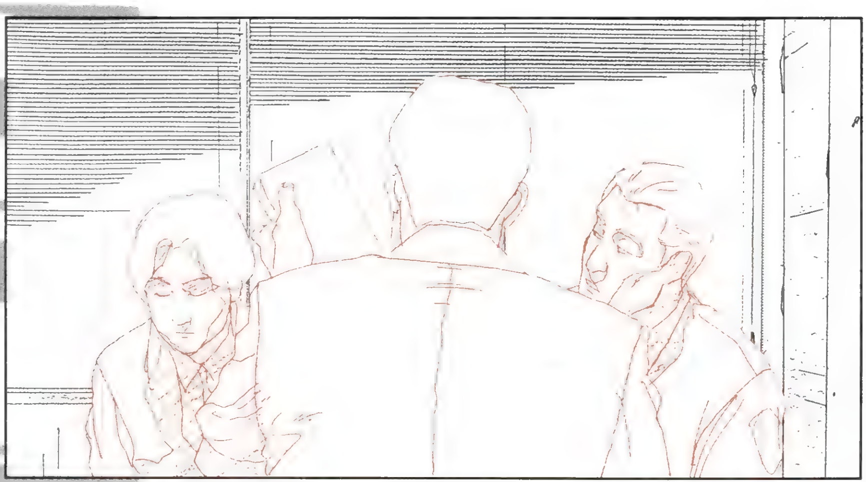


cut535　破壊されたフロント、鉄パイプを担いだ松井、不貞腐れたパンチパーマ…と、絵を見るだけで何が起こったのか判る仕掛けです。これはギャグという意味合いよりは、むしろ小状況（松井の強引な手段）の説明によって、大状況（決起）のなりゆきを妨害しないための配慮で、必要十分な情報量が求められているのですから、動画による表現は最小限にとどめるべきで、構図に全てを語らせる典型例でもあります。

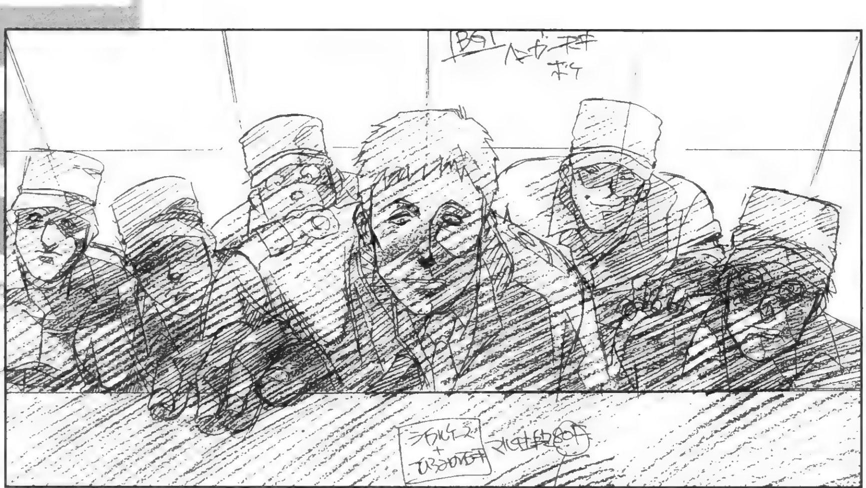


cut864　これもc535同様、描かれていない間に遊馬たちに何があったのか一目で了解できなければなりません。それと同時に、すでに状況が終息し、エンディングへ向けて再び加速し始めた映画の流れに弾みをつける狙いもあるので、まずカッコいい〝絵〟になっていることも重要です。

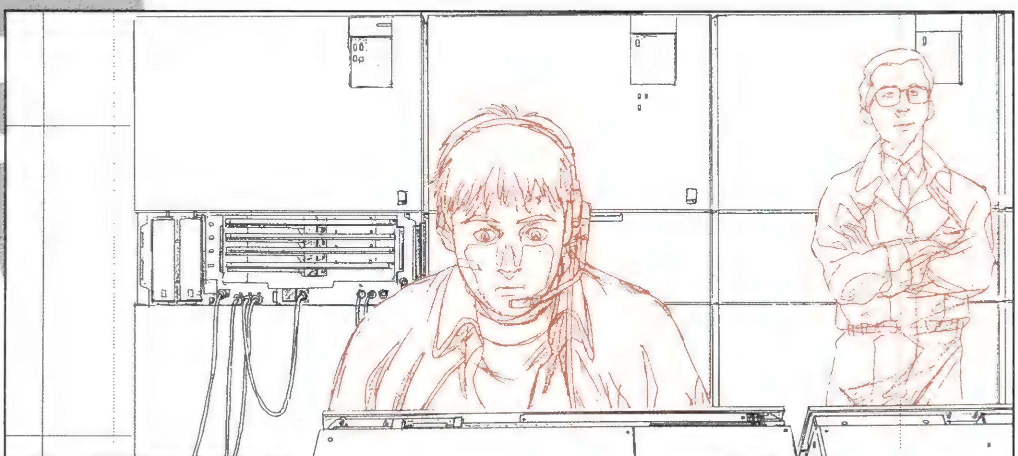
このままポスターにしてもいい、と思えるような絵画的な構図でも構わないカットです。



cut196/198 一人より二人、二人より三人のほうが構図的な困難は（当然）増します。これは中央に荒川の背中を、奥の後藤としのぶを左右にひらくように配置したカットですが、荒川が振り向く芝居が前提になっているので、ナメ込みというよりは縦の構図と言うべきでしょう。



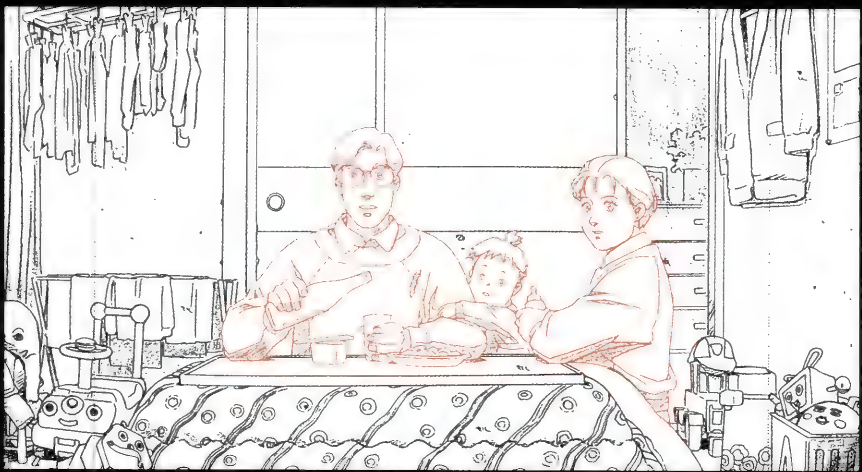
cut708 場所不明、山崎が座っているのか、膝をついているのかも不明、整備員たちの姿勢もいまひとつ不明…と、何だか不安で一杯になりそうなレイアウトに見えますが、出撃準備をテンポよく見せるシーンの中の一カットなので、フルサイズでもない限り、むしろ不要な情報は初めから設定しない方が良いのです。一般に速いテンポのカット回しでは、ガッチリと組まれた構図の連続はかえって見づらくなることが多く、情報量は不足気味でちょうど良いものです。勿論、全てのカットが情報不足ではシーンそのものが意味不明になってしまいますが…。



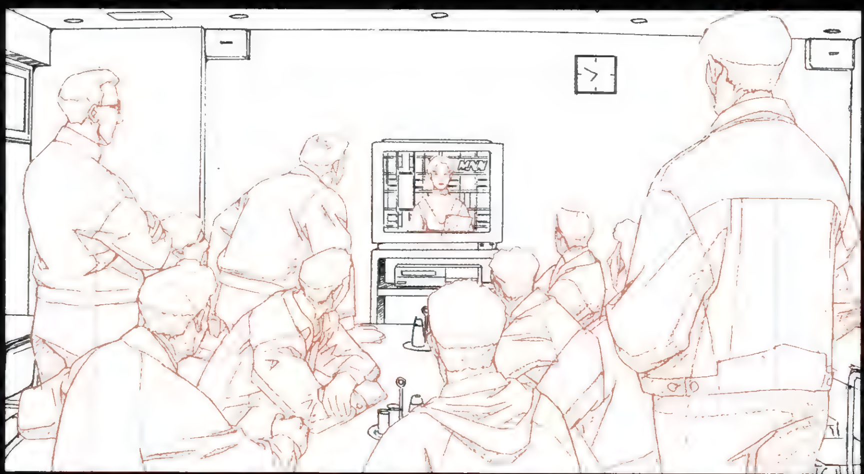
cut66 奥に人物が置かれてはいますが、カットとしては遊馬ワンキャラのカットと考えるべき構図です。背後の人物はむしろ背景の一部でなければならず、そのための工夫として、背景と同じ正対するパースで描かれ、目線も遊馬とは関連づけていません。そこにいる、という以上の存在感のない人物をいかに配置してみせるか。そのための努力もまたレイアウト作業では必要となります。



cut358　TVモニターを見つめている女子工員たち。通常こういうカットは手前にモニターをナメ込むか、横位置にとるか—いずれにせよ、位置関係として見せなければならないとされてきましたが、人物の目線をカメラに向けて、TV音声を流すだけで十分に状況として納得できるものです。
ここでは情報を伝えるモニター内のアナウンサーを描くことでなく、それを聞く彼女たちの表情こそが重要なのですから、恐れずにドッと正面に構えるべきで、実写では既に当たり前に行われていることです。

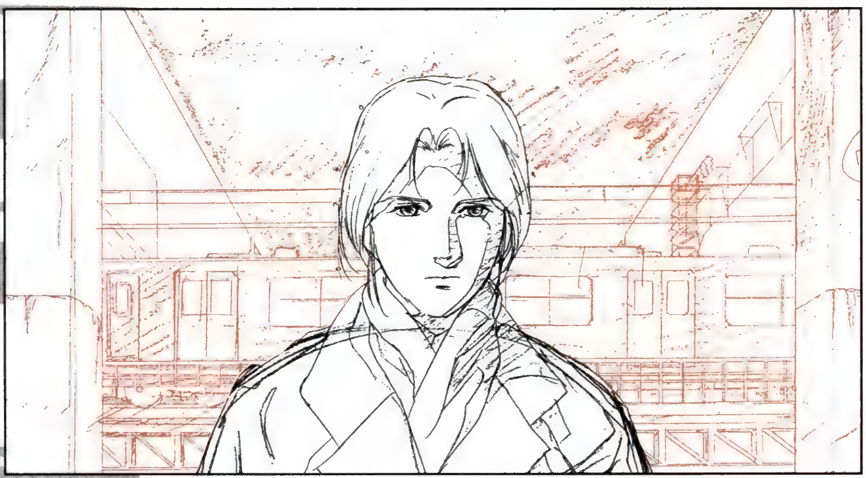


cut362　c358では事前に引きの絵で、モニターとそれを見つめる女子工員たちを見せていましたが、こちらは、それこそ何の前触れもなくいきなり正面に構えています。一場面一カットでポンポンとテンポ良く見せるシーンなのですから、カットを割ったりナメ込んだりなどと悠長なことをやっている暇はありません。
ビールを注ぐ手が止まったまま—といった芝居は、魅せられたようにTVを見ているという演技でモニターの存在を強調するものですが、なくても別に問題なく、ここでは多美子のリアクションを引き出すためにつけた演技（姿勢）です。

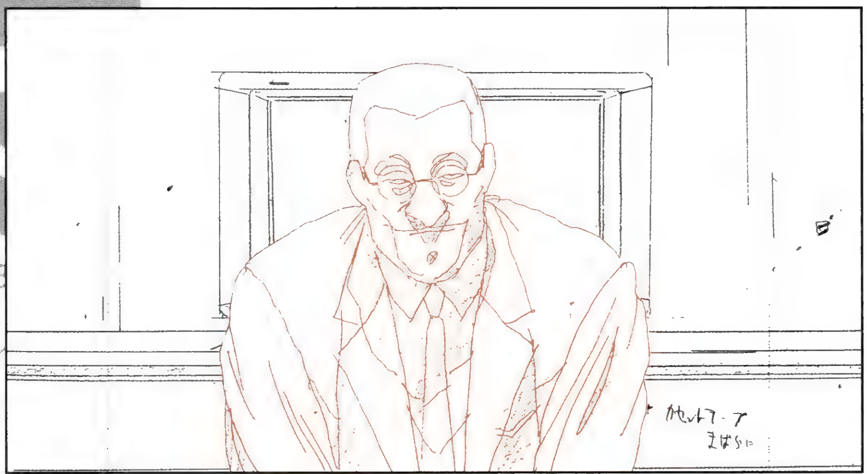


cut364　レイバー教習所の隊員食堂。
こちらは全員がTVに注目している、という状況そのものを見せることが狙いなので、個々の隊員の表情よりはその並びによって現わされる緊迫感を優先させています。
太田と佐久間の動きの少ない地味な演技があるので、観客の注意を一番引きやすい構図上の焦点、モニター前の最前列に二人を配置しています。

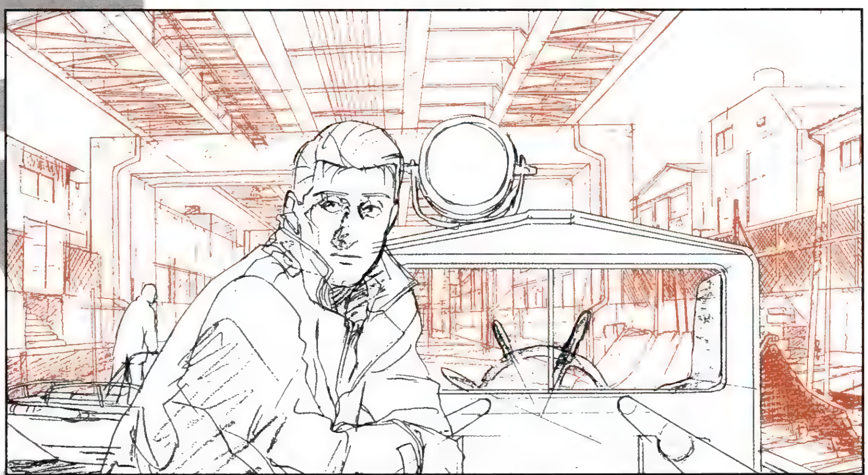
PATLABOR 2



cut482　柘植と再会するしのぶ。何よりもしのぶの表情を優先すべきカットなので、正面以外にありえません。
しのぶの背後に延びたパースも、通過する列車の窓の灯りも、全てしのぶの表情とその場の緊迫した時間を強調するための仕掛けです。



cut194　荒川の初登場のカット。
通常こういった初物のキャラの出番は、足下からPANUPしたり（さすがに恥かしいことに気づいたのか、最近は減りましたが）、振り向かせたり、演出家としてはいろいろ策を弄したくなるところですが―ズバリ正面のFIXが最も適切な構図です。
特に荒川のようなアクの強いキャラクターは、キャラみずからに己れを語らせるべきで、趣向を凝らしても蛇足に終わるだけです。余分な演技を排除し、あくまで即物的に、投げ出したように描くこうした演出は、これまた実写の映像体験に基づくものですが、その気になって映画を見れば、洋の東西を問わず、演出家は主役や敵役の登場に様々な工夫を凝らしているものです。面白かったとか趣味に合うとかのレベルでなく、「お手並み拝見」の意識をもってビデオを見まくると、実に様々な発見があるものですが、物語としての映画の楽しみは永遠に喪われます。
演出家であるなら、あるいは演出家を目指すのであれば、そういった快楽とはスッパリと縁を切って、ひたすら無感動に映画を見ましょう。それもまた楽しいものです。



cut494　しのぶの信頼を裏切った後藤。
負い目を持つ男の顔を正面から撮る―などというカットは、ひと昔前のアニメでは考えられなかったことのひとつです。生身の役者の顔と違って、アニメのキャラクターは喜怒哀楽の表情を動かすことによって表現することを前提に設計されていますが、それは画力の問題というよりは、より記号化した方が多人数で為される作画作業に好都合で合理的だったからに過ぎません。現在の作画力やデザインのレベルを以ってすれば、こうした「顔にものを言わせる」演出も不可能ではなく、適切なシチュエーションとレイアウトさえあれば充分に勝算があります。便宜的に生み出された方法を本質と言い換えるパターンは、アニメの世界に頻繁に見られる独特の現象で、アニメの表現を無意味に限定する悪習のひとつです。このカットが実際に成功したかどうかの評価は観客に任せるとして、少なくとも機会があればどんどん試してみるべきだと考えています。



cut495 通常、何かを〝見上げる〟という姿勢は、憧れや希望などのポジティブな感情表現に用いられることが多いのですが、ここではしのぶのより深い喪失感を表現するために敢えて選びました。その顔に消失点を設定したため川面が大幅にフレームに入り、作画的にはキツい構図となりましたが、実写に比べて情報量で不利なアニメのキャラクターによる表情の演技は、画面全体の情報量で補う必要があり、その意味では適切な画面構成になったと思います。

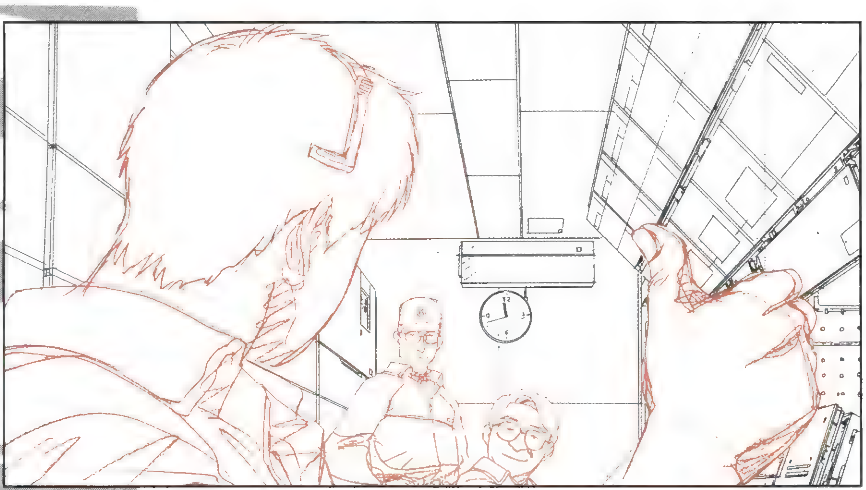


cut564　犬のように鼻に皺を寄せて怒る男の顔が見たかった―と、そういう理由で作ったカットです。
それだけです。

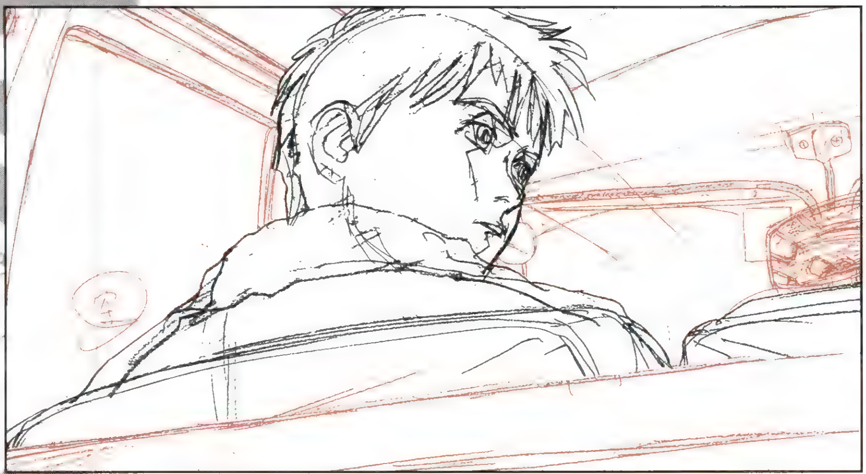


cut633　失意に沈むしのぶの横顔。これも思い入れのカットですが、ガラス戸の格子や廊下の隅の暗がりなどを、縁側という特殊な空間を表現したくて選んだ構図です。
［和風］の項目に入れるべきだったかもしれませんが、しのぶの表情が気に入ったのでこちらに入れました。

PATLABOR2



cut73　ありがちなカットなので特に言うこともないのですが、ボディランゲージというか、こういう指を立てたり汚い言葉を喚き散らしたりという芝居は、洋画で見るとカッコいいのですが､邦画やTVで見ると恥かしくなることが多く、それでアングルを逆にとって奥の人物のリアクションを見せるカットにしたと―そういう訳です。恥かしくなる、という事情はアニメでも変わらないと思うのですが、どうでしょう？



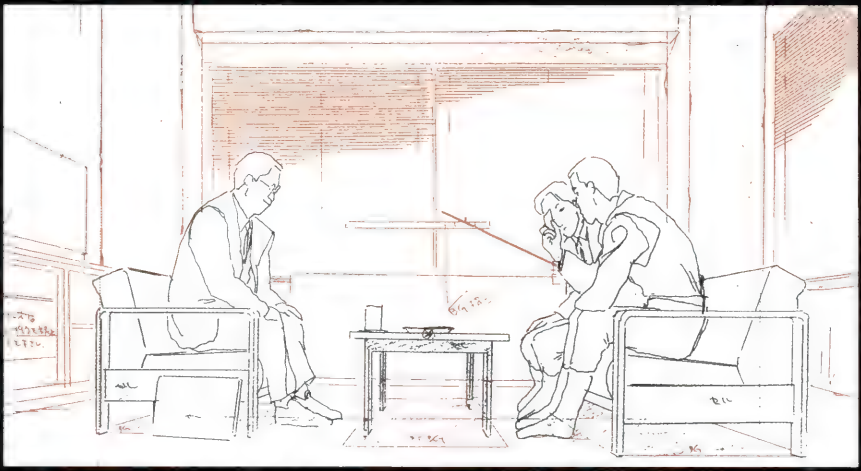
cut657　コクピットという空間は、カメラを前席の人物の前に設定することが難しく、勿論トボけて敢行しても悪くはないのですが、このシーンでは野明と遊馬の会話を背中や肩越しに描いてみました。背中を見せたままの会話、というのはいろいろと便利なのでちょくちょく使うのですが、きっちりやろうとすると作画は勿論、レイアウト的にも難しく、意外に思われるかもしれませんが、アフレコもまた難しいものなのです。肩越しの顔は骨格をしっかりとらないと、直ちに「エクソシスト」になるので要注意。



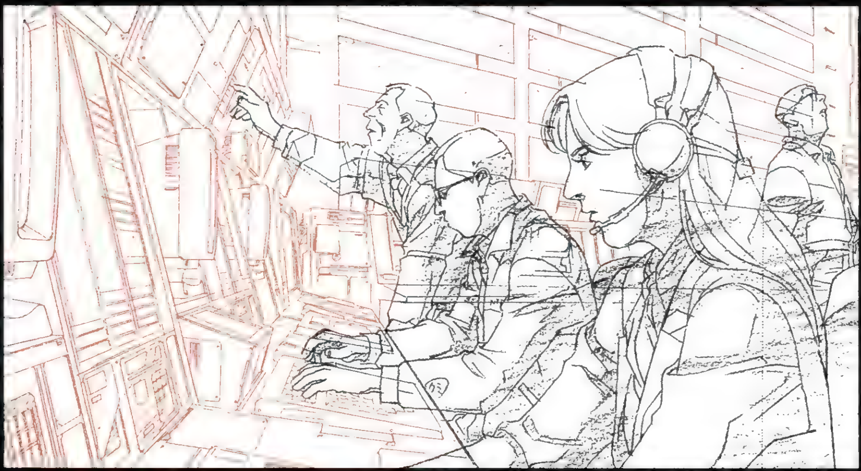
cut559　背中を向けたしのぶと、手前に残る後藤を等分に見せるのが狙いの構図です。

OFFで海法が後藤に呼びかけ、しのぶが足を止める、というカット内容ですが、それだけの内容なのでなんとか成立している構図です。後藤としのぶを縦の構図で捉えれば、二人の間にいるゴリラの存在感を割愛できるので、㊖4184かに安定した構図になります。

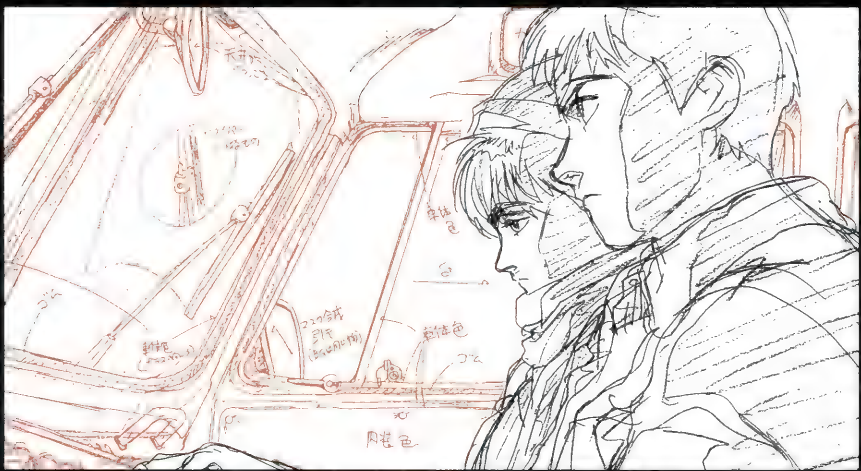
何故そうしなかったかというと―そのことに今気づいたからです。



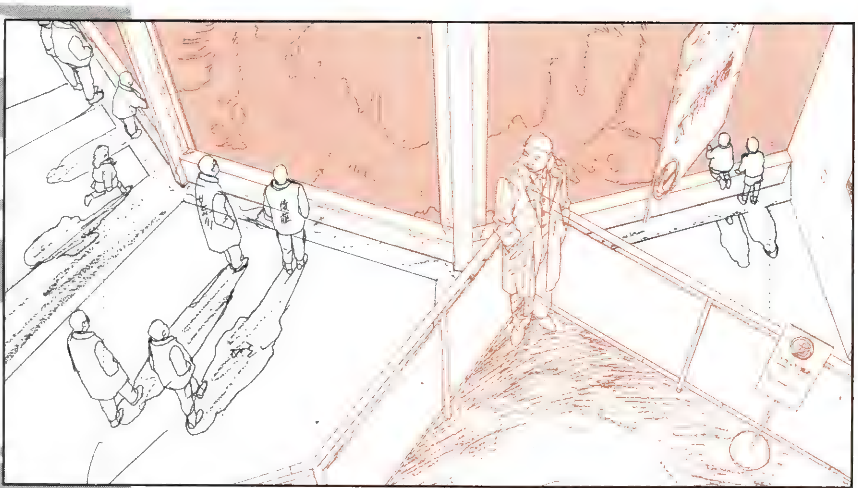
cut195　別の項目でも触れましたが、椅子に座った人物（それもフルサイズ）というのはそれだけでも大変難しいものです。まして向き合った配置で、奥にパースが延びているので、コンテ段階でげんなりしてしまいます（だったらやめりゃいいのに…）。
ソファやテーブルは、背景や人物に厳密にパースを合わせる必要があるので、全てセル描き。
一般に座った人物のフルサイズは、立ち上がった時に頭の切れないサイズを基準に考えると、窮屈感がないと思います（周囲の置物の密度や天井の高さにもよりますが）。



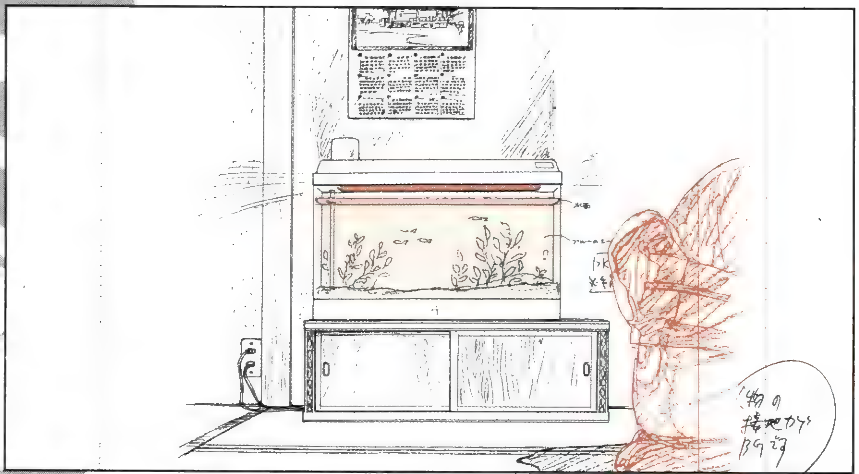
cut586　奥に延びたコンソールやモニターの凸凹と、並んだ人物の配置が気持ちよく、なんだか得をしたような気分で大バン（OKのハンコ）を押せるレイアウトです。あとになって、右奥のオヤジの接地面が気になったりするのですが、その時は手遅れです。



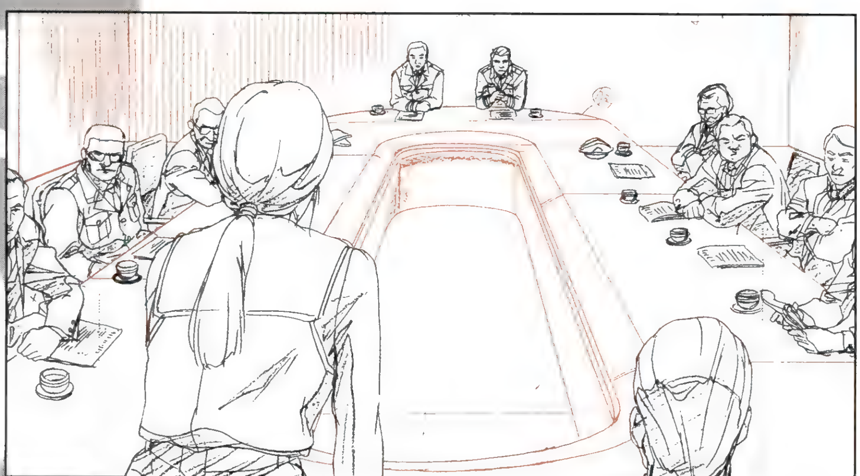
cut652　コックピットに横並びの人物。ひとりの時とはまた違った難しさもありますが、それよりもVW(ワーゲン）のバンのコクピットは前後に狭く、それをうまく出せるかどうかがポイントでもあったカットです。
なお、間欠ワイパーは思いのほか難物で、カットの繋がりを巧く考えないと、カッティングの選択肢が大幅に減ります。



cut279　水族館のマグロ水槽前。
特殊な構造の建物なので、堂々と俯瞰をとって人物を配置しましたが、フレーム右上から下ろした看板が上方の空間を締め、高さを出すのに有効に機能しています。
別項でも触れたかもしれませんが、俯瞰というアングルは、位置関係を客観的に示すというよりは、むしろ表情に集約される個々の状況を割愛して、その配置だけで何かを語るのに、とても向いたアングルです。



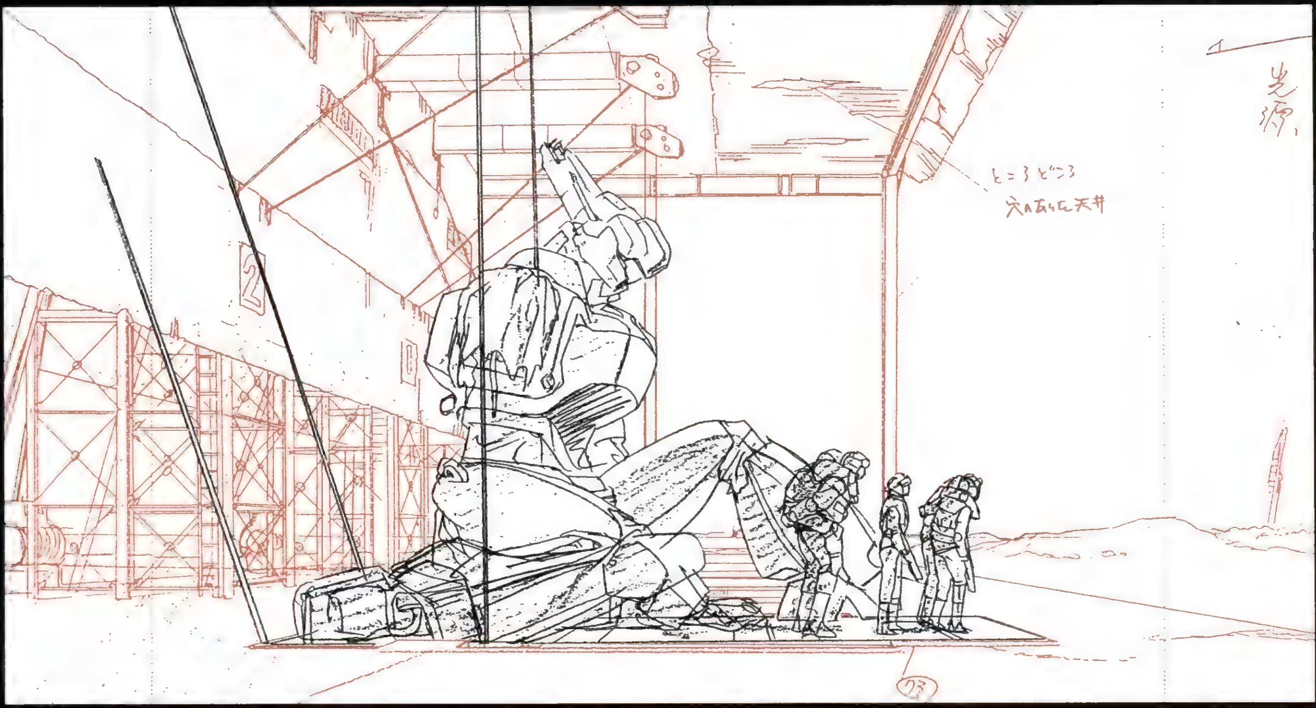
cut457　襖越しに見えるしのぶの母。
ドア越しにゆっくり移動しながら奥の状況を見せる—という手は怖さがあり、ポランスキーの得意技のひとつですが、ここでは怖さもさることながら、水槽を見せることがポイントになっているので、かくの如くなった次第。着物で正座した人物はこれまた難物なのですが…しつこくなるのでやめます。



cut534　楕円形の会議卓につく人物をヴィスタサイズの画面で一望しようという、強引な構図。
床のパースや人物の高さなど、ヤバい要素が一杯のアブない画面ですが、ドカンと爽快感があって、やってみると気持ちのいい構図です。



cut702　敢えてモニターを入れ込むことで、状況から一歩引いた雰囲気を狙っています。
それぞれのポーズがキャラクターの雰囲気を的確に伝えていて、安心して見られる画面になっていると思います。



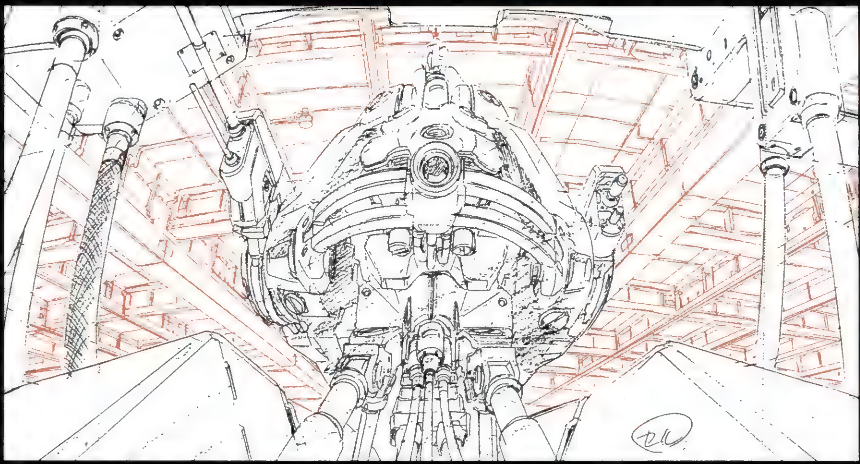
cut863　レイバーという設定は、やはりこうして置物になっている時が一番安心して見られます。
傍らの人物との対比も効いていて、終幕に相応しい奇妙な安堵感がでていて、気に入っているカットのひとつです。レイバーに限らず、ロボットや兵器などのこうした擬人的な使い方は説得力があり、設定ともキャラクターともつかぬ微妙な存在であることについて、あらためて考えさせられます。
エレベーターで上がってくるので本来はパースが変化するのですが、シルエット的に処理するので、スライディング可能なギリギリの構図です。
構図的にも、昇降棟内の空間と外のオープンな空間の対比を生かした、引き締まったレイアウトになっています。

# PATLABOR the Movie



## レンズの選択 *Lens*

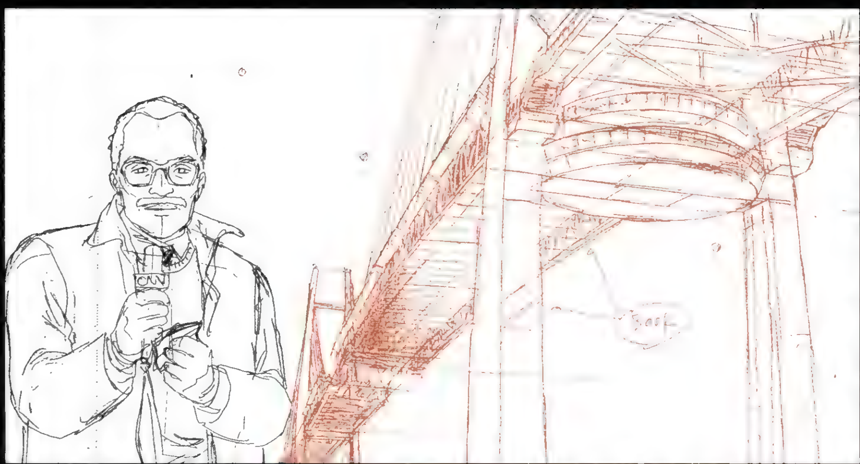
アニメのレイアウトは、画角や奥行(パース)、光源の設定など、幾つかの要素によって構成されますが、
〝レンズの選択〟もまた最終的な画面を構想する上で重要な要素となります。
ワイドレンズ特有の画角の広さ、画面の歪みや奥行感の誇張、あるいは長焦点レンズ独特の〝立ち上がり〟やフォーカス深度など—
レンズの持つ光学的な特性を作画によって表現するという手法は、
撮影の技法である〝段マルチ〟同様に、実写の映像感覚をアニメに持ち込むものであり、
フレーム外投射光やレンズのゴーストなど、様々な演出の試みの延長上にあります。
アニメで実写映像を再現することにどんな意味があるのか？
それを考えることは、実はそのままアニメの映像の〝根拠〟について考えることでもあります。
簡潔に言うなら、正統な<アニメーション>から派生した劇映画としての<アニメ>の映像は、
その演出的基準を絵画ではなくむしろ実写映像の記憶に依存しており、
そして(これが重要なのですが)実写映像そのものもまた、
原理的にはレンズという物理的(光学的)特性に依存しているだけであって、
決して美学的な概念や規範から生み出された訳ではないということです。
人間の脳を介在させ、画布とイメージを直結してみせる絵画との決定的な違いがここにあります。
一見すると、アニメーターが原動画を作画する姿は、絵画の制作過程に酷似して見えますし、
作画作業の時点では同じ構造が存在するのですが、その本質は大きく異なります。
アニメの作画はなによりもまず〝工程〟なのであり、それ自体で完結するものではありません。
アニメの制作過程は全て最終画面から逆算され、必要とされる要素を積み重ねていくプロセスとして理解されるべきで、
個々の作業の現場で実感(直感)される〝本質〟は、謂わばその局面に過ぎません。
こうした考え方は〝正統なアニメーション〟をもって任じる人々には受け入れ難いかもしれませんが、
「広義の映画としてのアニメーション」
さらには「特殊な劇映画の形式としての<アニメ>」という立場からは、ごく自然なものにすぎません。
現在のアニメは作画は勿論のこと、CGやビデオワーク等、あらゆる映像の技術を駆使して制作されるものであり、
この傾向はかつて映画が音声や色彩を導入した歴史と同じく、決して押し留めることのできないものです。
「可能な技術はそれがなんであれ必ず導入し、人間の脳裏に宿った映像は全てこれを実現する」
ことが映画の取り敢えずの本質であり、映画の欲望そのものと言っても過言ではありません。
世界的にも類を見ない〝特殊な劇映画の形式である日本のアニメ〟は、
限られた制作環境の中でこの欲望を実践しているのであって、
その限りにおいて、現在の映画の動向の先端に位置するものです。
〝映画の欲望〟そのものの是非について—それはここでは語り尽くせない問題ですが、
演出家(監督)が考えるべき最終的な課題であることは間違いありません。



cut53　レイバーシミュレーターの頭部センサー部。
回転する視覚センサーのダイナミックな動きを表現すべく、やや仰角からワイドレンズでこれを捉えています。TVやビデオ用作品であればもっと画角をつめるべきでしょうが、劇場用作品なのでシミュレーターの設置されたハンガーそのものを含む広い画角を選び、これがワイドレンズの効果を充分に引き出しています。



cut133　ボンネット上に構えたカメラは、これも実写映像に由来するものです。任意に選ばれたカメラ位置は、それが誰も見たことのない画角であれば、それだけで作画を困難にするものであり、実現された映像も当然のことながら居心地の悪いものになってしまいます。
本来はカメラポジションの自在なアニメですが、実写映像の記憶に依存するという原則からすると、実は意外に自由でないという好例。
移動感を出すためにスライディングしている背景（BOOK）は、本来ならば車体同様にワイドレンズの干渉を受けて歪むのですが、遠景なのでノーマルに作画。というより、むしろ構図上で近景を入れない配慮をしていると考えて下さい。



cut166　ニュース映像。
ビデオカメラの画角というのは妙に再現しにくく、この作品では標準レンズの感覚でレイアウトし、フィルムで撮影した後にビデオに起こし、再びキネコでフィルムに転換するという工程を踏んでいます。セルと背景をダイレクトにビデオ撮影するという方法も考えられますが、素材の質感そのものが出てしまう恐れがあるので、あまりお薦めできません。



cut24　レンズで捉えられた映像と肉眼視の大きな違いは、その画角だけでなく、レンズに固有な露出の感覚にあります。人間の視覚は眼球が捉えた光量を脳が補正しているので、比較的広い範囲で露出が適正化されますが、撮影でこの肉眼視に近い映像を再現するためには（屋内外を問わず）膨大な照明の光量を必要とします。レイアウト上では判りにくいでしょうが、空の部分を白く抜く背景処理を施し、画角でなく、露出の感覚で肉眼との違いを狙ったカットです。

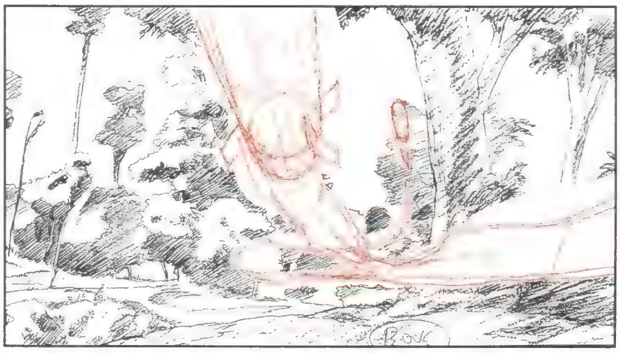
PATLABOR 2



cut15-③



になりがちなので、やめておいたほうが無難です。（cut17－3）



cut17-4





cut15-1　これはノクトビジョンの映像をCGで制作するために起こされたレイアウトです。CGの現場の負担を軽減するためだけでなく、植相や画角の広さ等を、アニメの画面と統一するためにも必要な作業です。

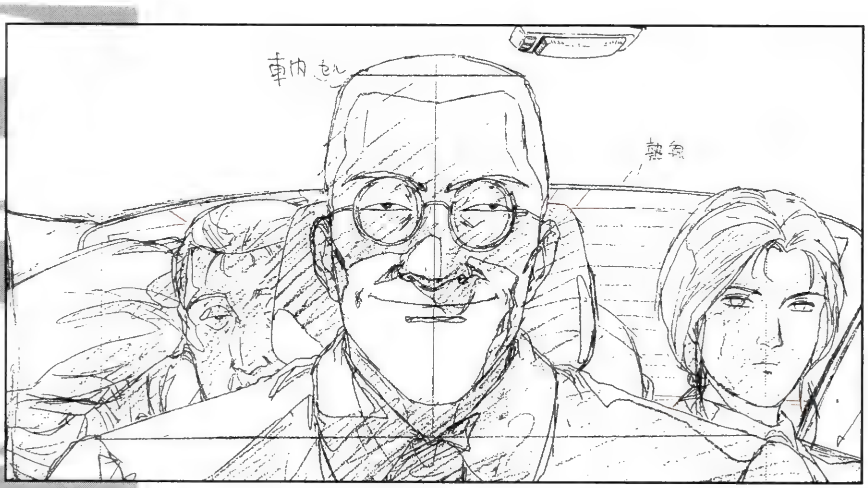


cut15-2

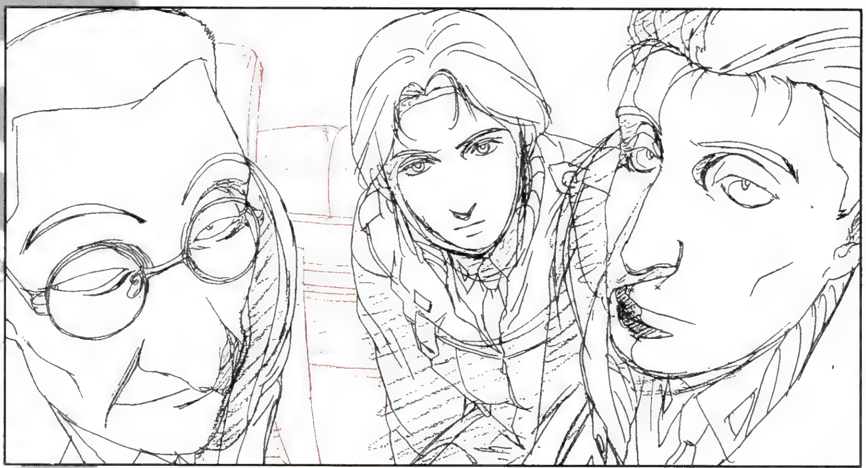


cut17-1　飛来するATMを正面から描いたカット。
飛行速度の遅い有線誘導式のミサイルは、その軌跡を描きやすく、アニメには格好の作画対象として好んで描かれますが、ここではその動線を長くとるために正面にカメラ位置を決め、カメラ前までの距離をとるために広角レンズを想定しています。
よく試みられる手法として、カメラを低く構えて手前の地表面を湾曲させる構図がありますが、劇場の大画面でこれをやると空間の広がりが消えてせせこましい画面(cut17-2)

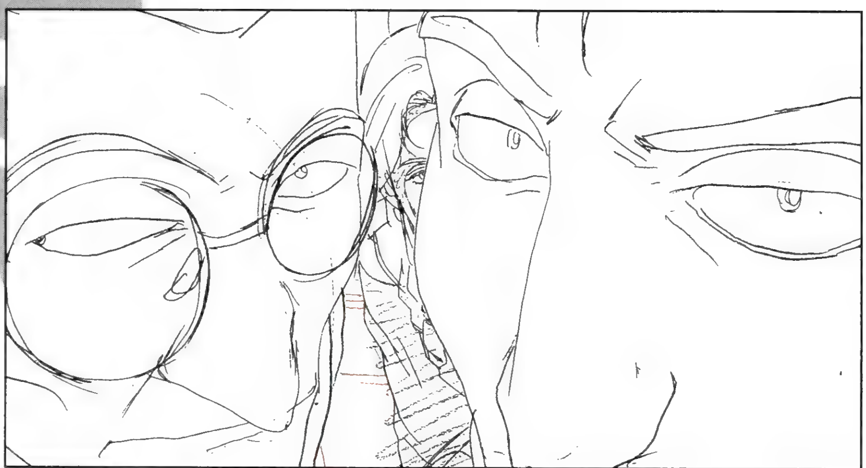




cut214　荒川の正面にカメラを構え、後部座席の後藤としのぶを入れ込んだ構図。
車内のカットはその狭さからして、必要な画角を得るために広角レンズを多用することになるのですが（レンズ特性を考慮しないで画角のみを広げると、直ちに車が巨大化します）、ここでは後部座席までの距離を拡大せずに、顔の重なりを表現したかったので、例外的に広角レンズを使用していません。フロントウィンドウを通してむしろ長めの焦点距離のレンズを使用したと想定しています。



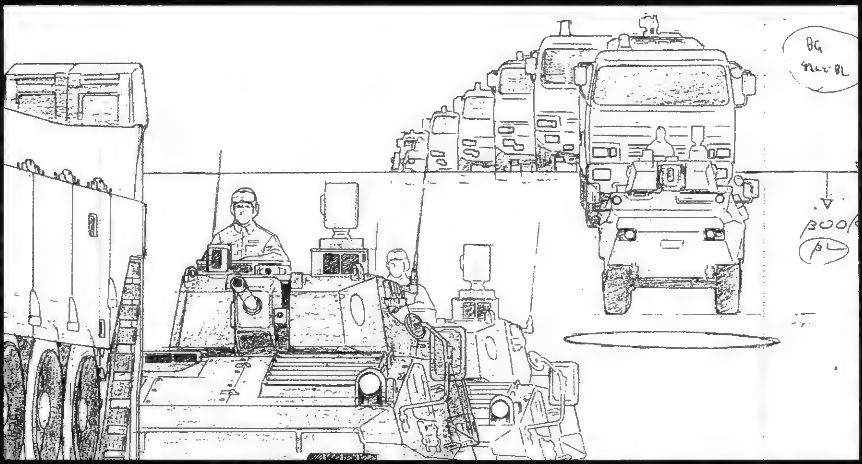
cut202　典型的なワイドレンズの画面。
〝覗き込む〟という演技は一種の滑稽味を出す演出上の要請からですが、ワイドレンズ特有の歪みを強調するという効果も同時に得られます。こういった画面演出はスクリーンを覗き込んでいる観客が、逆に覗き込まれるという面白さがあり、カメラ目線の演技同様に妙なインパクトを生むので、アニメ実写を問わず、個人的に大好きな手法です。
おおむね嫌がられますが…。



cut202(続き)



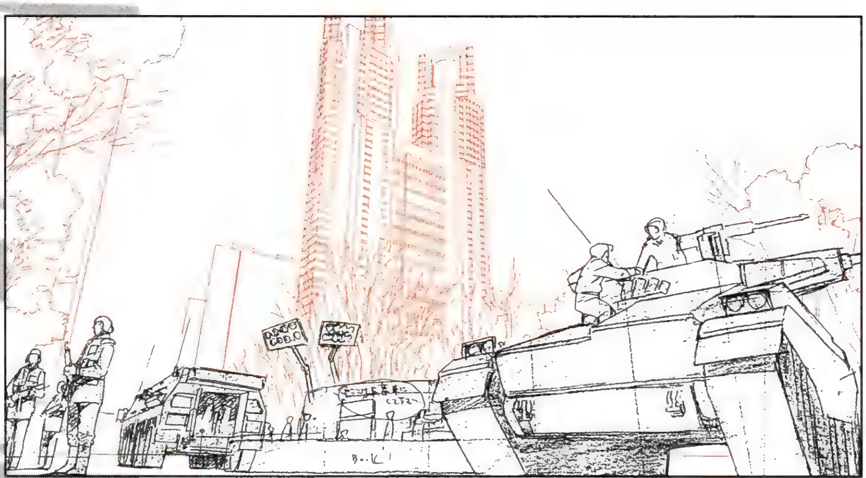
cut273　二人の指揮官の背後に、防空司令所のスペースを強引に入れ込んだカット。
驚愕する、という演技を補強するたえにとった構図ですが、これもレンズの特性が可能にする構図であり、独特の効果のひとつです。



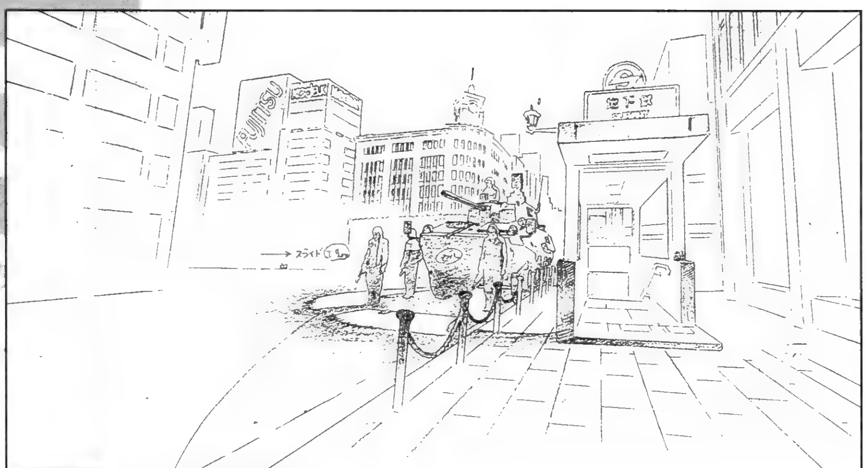
cut348　長焦点レンズ独特の"起き上がり"は、こうした長い列を縦に収めた構図で威力を発揮します。このレンズのメリットは同一画面に長い距離に亘る情報を収めるという点だけでなく、前後の動きが見かけ上では疑似的に左右の動きに転換されるので、スライディングを可能にすることにあり、この特性は車や戦車など前後の動きを作画するのに手間がかかるカットでは昔から多用されています。



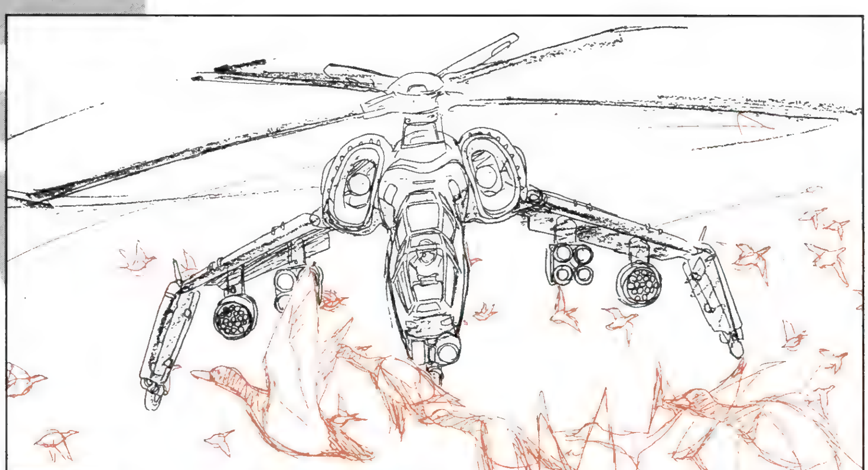
cut365　ワイドレンズを俯瞰で使用すると、当然の如く人物は下方の消失点へ向けて傾いて立つことになります。これが結果的に奇妙な不安感を生み出す効果があり、意図によってはかなり効果的です。
ここでは治安出動のニュースの流れるコンビニの店内を描くのに使用していますが、店内を埋め尽くす商品の棚がその効果を一層高めています。



cut396　新宿中央公園の移動司令部。
こうしてレイアウトで見ると奇妙な感じがするかもしれませんが、画面左右が倒し込まれた広角レンズ特有の歪みは臨場感を増す効果が大きく、フィルムになると全く違和感を感じないものです。
手前に描かれた戦車は、子細にみると左右と上方の三方向に想定されたパースで作画されていることが判ります。中央やや左寄りに配置された都庁ビルが、構図を締めると同時にレンズの生み出すパースを強調し、有効に機能しています。



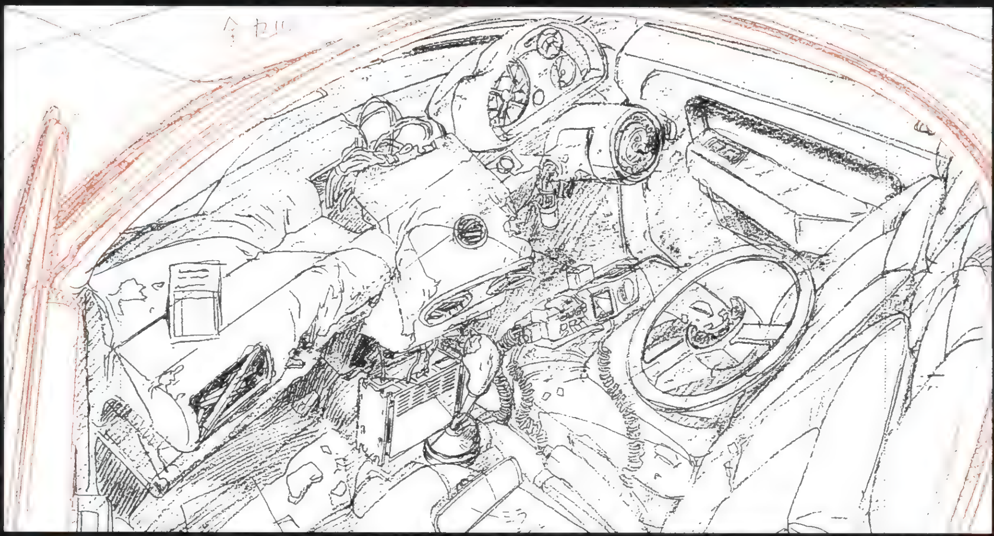
cut422　これも広角レンズによる倒し込みの効果です。
街灯の下に浮かび上がる警戒中の装甲車。それを取り巻き、のしかかるように包囲している暗い町並み―シルエットにすることでより効果的に演出の意図を実現しています。



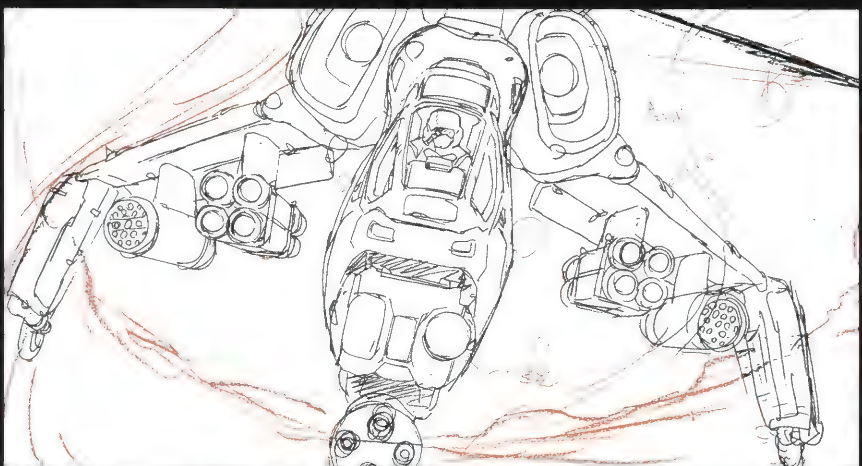
cut509　上昇する戦闘ヘリ。
空のみで何もない空間の広がりに距離感を補強するため、手前のスズガモの群れをマルチに組み、疑似的に長焦点レンズの効果を狙っています。
ヘリにフォーカスを合わせているので、背景の空をあまり緻密に描かないことがポイントです。



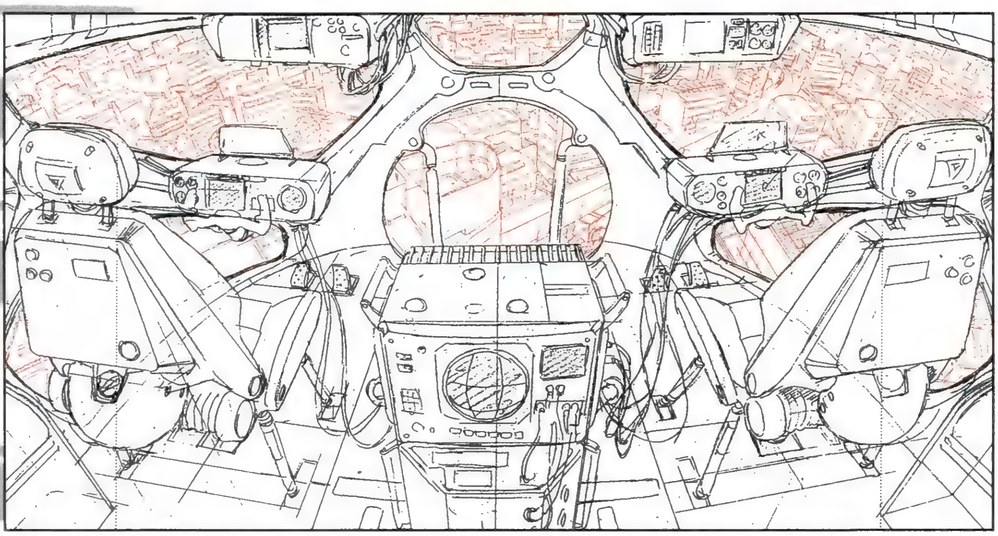
cut510　戦闘ヘリのガトリング砲をナメ込んで俯瞰された埋立地。広大なパースを表現するために、やはり広角レンズを想定しています。大きく湾曲した地平線と、フレーム上方の戦闘ヘリ機首および翼端の車輪が作り出すスタブウィング下の空間に注意。



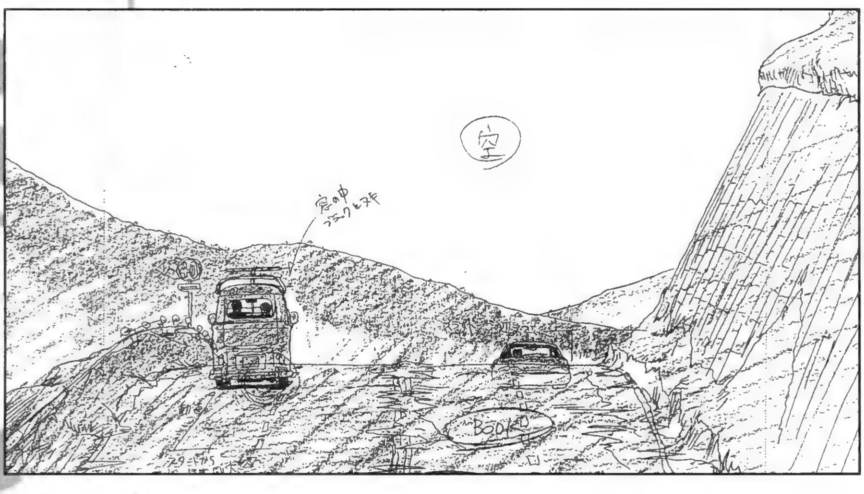
cut519　破壊された松井の車のコクピット。
コンテでは覗き込んだアングルで指定されていたのですが、レイアウトマンの判断で広角レンズの画面に修正された画面。なかなかの力作です。



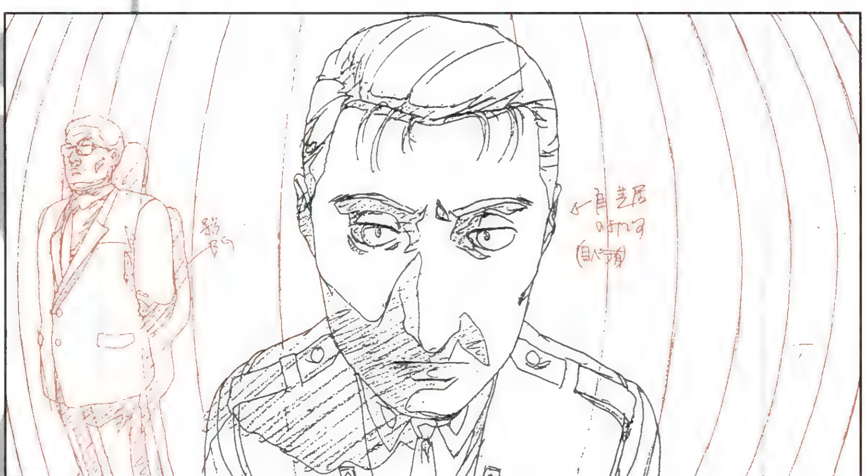
cut529　ワイドレンズでダイナミックに捉えられた戦闘ヘリ。
C509と比較すると、レンズの違いがよく判ると思います。メカニックの描写におけるレンズの選択は特に重要で、そのカットの意図に沿って選択されなければなりません。
たんにパースがついてカッコいいという理由で広角レンズを多用すると、ここ一番での効果が期待できなくなるので注意が必要です。



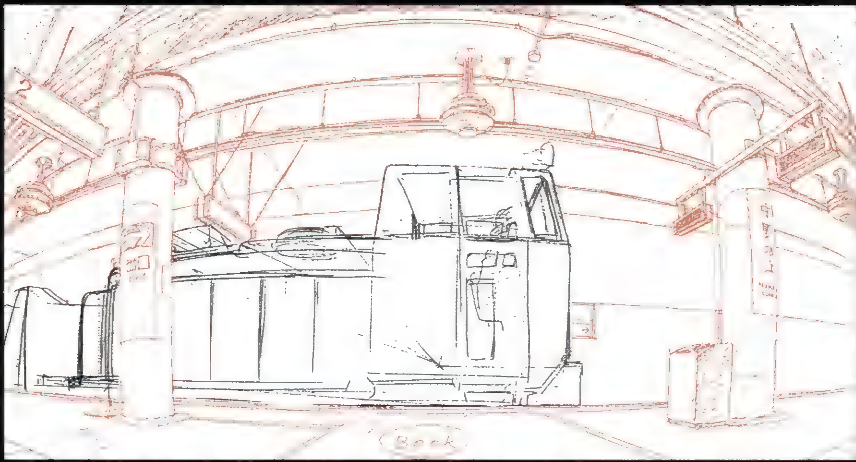
cut610　飛行船のコクピット。俯瞰なのでキャビンの内部の歪みと、窓の外に広がる街の歪みを一致させるのが大変に難しいカットです。カメラの向きを上げるだけで大幅に楽になるのですが、コクピットからの視界を表現することが狙いなのでやむを得ません。
内外の明度設定を間違えると画面が平板になり、こうしたレイアウトの苦労も水泡に帰すので要注意。



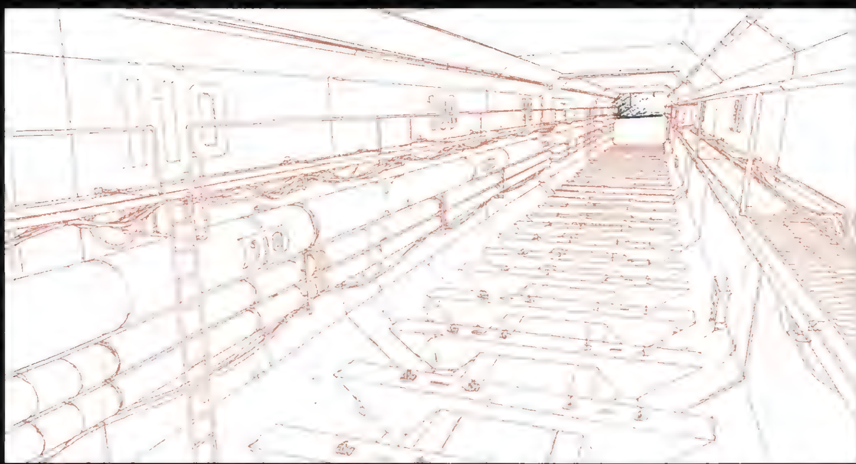

cut651　坂道を遠距離から長焦点レンズで捉える手法は、前後の動きを上下や左右の動きに変換できるので、アニメでは特にメリットがあるのはC348で説明した通りですが、ここでは周囲の状況を広く見せて情景として描きたかったので画角を詰め切れず、しかも右側に山の斜面が迫っているのでスライディングさせるとバレます。従って左のVWは動画。右側の乗用車は殆どが斜面の向こうに隠れているので引いています。ただし、これも坂を越えきって手前へ来るとバレます。



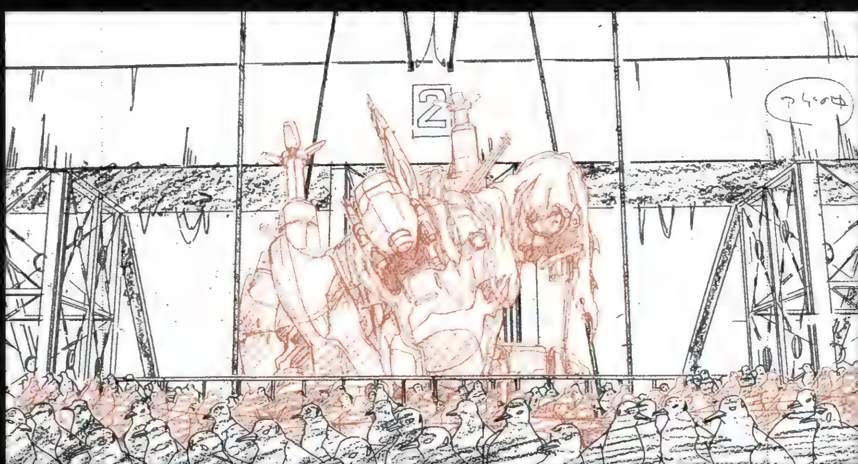
cut556　会議の席上、周囲から隔絶して自分の思考に没頭する後藤を効果的に描くために広角レンズを想定。広角レンズの歪みの表現は、こうした内面の描写にも向いています。ただし、ギャクのためのデフォルメに近似な画面なので、相当な作画力が必要です。



cut719　地下鉄のホームを走り抜けていく列車。
画面の左右で横方向の動きに手前・奥への動きが加味される特性を生かし、レイアウトの迫力を充分に生かすために広角レンズを想定。
「なんでスライディングにしてくれないんスか」と恨みを買うこと必定ですが、本来カメラで捉えた水平方向の動きには、ほんの僅かであれパースが存在するものなのです。



cut752　海底トンネルのような完全に閉鎖された空間は、距離感や広がりを得るために広角レンズが多用される場所のひとつです。天地左右前後、どこにカメラを向けてもパースが誤魔化せない辛い設定ですが、このカットのように消失点が画面内にあるほうが、むしろ負担は軽くなります(作業量は多くなりますが)。左右の壁がフレーム外側へ向けて僅かに倒し込まれているのに注意。



cut838　カメラ前からレイバーまでの距離を出し、さらに膨大な鳥の数を表現するために三段マルチを組んでいます。
こういったカットで重要なのは、できるだけ低くカメラ位置をとることと、許す限りの範囲で彩色時に明度差を巧妙に表現することです。

# STAFF INTERVIEW ［作画監督］ Kazuya Kise 黄瀬和哉




cut 843　スロープを上ってくるしのぶ。
手前へ、しかもゆっくり歩いてくる人物というのは、大変に難しい作画のひとつで、通常は繰り返しにしてスライディングで表現しますが、これも長焦点レンズによる見かけ上の動きの変換に根拠のあることは前述の通り。通常は手前に地表や固定物を設定してないと、たんに上昇しているようにしか見えないのですが、背景の深度や動きの精度によってはなくても可能です。
このカットでは地表は見せていませんが、足下から舞い上がるカモメの動きで、フレーム外の地表の存在を補強しています。

## 〝絵〟というよりはリアリティー優先で

——黄瀬さんは今回どのあたりのカットを担当されたのですか?

黄瀬　カンボジアのところと…、あと他の人の描いたレイアウトに最終的にキャラクターをのせる仕事をやってました。

——それはレイアウト・チェックではなくて。

黄瀬　レイアウト・チェックもやってましたけど、どこをやってたのかはもう細かく覚えてないですね。

——黄瀬さんは押井さんとの仕事が長いですよね。

黄瀬　いや、そうでもないです。面と向って組んだのは劇場版「パトレイバー」の1作目が最初でしたから。

——それ以降は?

黄瀬「トーキングヘッド」とゲームの仕事ぐらいですか。

——やはりそれまでやってきた監督とはだいぶ違いましたか。

黄瀬　いや、と言うか「パトレイバー」をやるまでは演出と一緒に仕事をしたことがなかったんです。それまではずっと大阪でやっていて。で、「パトレイバー」をやることになってこちらにきたのですが、その時初めてつき合った演出が押井さんだったんです。

——じゃあ、それこそ真っ白な状態で押井さんと組んだ訳ですね。いかがでしたか。独特の個性を持っている方だと思うのですが。

黄瀬　いや、別に特にということはなかったですね。僕も態度デカかったですから。取りあえずその前にビデオ・シリーズで3本ほど作督をやってまして、結局こいつが一番まともなんじゃないかということで劇場版の仕事が回ってきたみたいですけど。それでその3本というのがたまたまＩＧでやった作品だったんです。その関係か現場もＩＧでやることに決まって。でもやっぱり押井さんとの仕事は面白かったですね。特に、それまではレイアウトに大して興味を持ってなかったので。

——押井さんは凄くレイアウトにこだわる方ですよね。やはり前作の劇場版の時もレイアウトに対する要求は厳しかったんですか。

黄瀬　そうだったのかもしれませんが、なにぶん初めてのことだったので、僕自身は何も考えずにひたすら監督の要求どおりやってました。

——でも、その時の経験が今回の劇場版にも生きてきているのでは。

黄瀬　と言うか、前作ではレイアウト・チェックは僕一人だったんですけど、今回はレイアウトマンとして、前作でもやってくれた田中さんや渡部さん、それに水村さんとか竹内さん、荒川さん、今さんといった新しい人も加わってくれて、僕は本当にキャラクターを見るだけ。あと監督が〝こうしてくれ〟という要望に沿って直すだけといった立場に専念できたんです。

——でも、押井さんの話を伺っていると、黄瀬さんには全幅の信頼を寄せているようですが…。

黄瀬　いや、僕はそんなこと1回も聞いたことがないです。〝もうちょっと真面目に仕事をしろ!〟みたいなことはよく言われますけど。

——劇場版の1作目をやって、次に2作目が決まった時に、何か〝こうやってみよう〟というようなことはありましたか。

黄瀬　いや、内容が全然違いますから。2の方が随分と重い話ですよね。だから、〝絵〟というよりは〝リアリティー〟優先で観せようという想いはありましたけど。

——それは具体的に言いますと…。

黄瀬　結局、描いているのは絵なんですけれども、画面を観た時に普通の映画のようにフィルムを観ているかの様に感じられる、というのを一応は目指しました。

——でもそれは口で言うほど簡単ではないですよね。

黄瀬　そうですね。自分自身とてもうまくいったとは思ってませんが。

——ただしこの作品に関して、アニメーションを殆ど知らない人にも広く受け入れられたのは確かですが。

黄瀬　いや、それは知りませんでした。でもそれは、絵がどうこうより多分に監督のやろうとしたことが成功した結果じゃないですか。タイムリーと言えばタイムリーでしたし。ちょうどカンボジアやPKFのことがあって半年ぐらいでしたから。

——あと〝モニターの中の戦争〟ですか。現実と非現実の境界が明確ではなくなるという。ある意味では押井さんの得意な…。

黄瀬　確かに、もう近代兵器自体、あまり人の手を介さなくなってきていて、監督も〝現代（いま）は人を殺しているという感覚があまりないのでは〟というようなことを実際に言ってましたから。〝シミュレーションをやるのと実戦との間に明確な差はなくなってきているのではないか〟と。結局、人と人とが直面することが無くなってからは、人を殺すという行為自体も客観的になってきているのではないでしょうか。痛みが全然伝わってこない訳ですから。

——そういうのが突き進むと、かつては存在した歯止めも無くなってくる…。考えてみると、柘植の最後の言葉なんか恐ろしいですよね。

黄瀬　あれにはいろんな意味が含ま



cut847　真正面から捉えたしのぶのUPの背後に、地表一杯に広がるカモメの群れを強引に入れ込んだカット。C843とは対照的に広角レンズ独特の画面ですが、広角レンズによる正面やや俯瞰というカメラアングルは、通常の標準レンズの画角に比べると情報過剰気味のカットとなり、奇妙な迫力を生み出すので、実写映画でよく用いられ、これをキーアングルにしている監督もいます。アニメで作画する場合は、被写体であるキャラクターと仮想されたカメラまでの位置が微妙で、近づくにつれて歪みが入ってきて作画が困難になりますが、遠すぎると歪ませた背景のパースと不整合を起こす、難しいレイアウトのひとつです。

れていると思います。ただ、絶対に教えてくれないんですよね。〝観た人間が感じたままを想ってくれたらいい〟といつも言うんです。〝人間が2人いたら2通りの感じ方があるはずだ〟というようなことを。

——でも、やはり黄瀬さん自身もあるイメージを観客に感じて欲しいというようなことを考えながら作画される訳ですよね。

黄瀬　いや、あくまで僕は監督との作打ちを通して監督が表現しようとしていることを考えて、その中で自分の我儘をどこまで突っ込めるか、しか考えてませんでした。

——ところでレイアウト自体に関して言えば、これはコンテに込められた監督の意向を具体的に絵で表現する最初の手段でもあり、押井さんがレイアウトを重視する理由もそこにあると思うのですが、実際に原画を描かれる方にとってもレイアウトというのは大切なのでしょうか。

黄瀬　それは人それぞれだと思います。レイアウトというのは結局カメラの構え方になると思うんですが、実際には演出や監督次第で欲しいアングルは変わってきてしまうんです。確かにその中で押井さんは本当にレイアウトを重視しますよね。つまり、カメラをより強く意識しているということになると思うんですけど。でもアニメーターは、たとえレイアウトの重要性を知っていても、それよりやっぱり動かす方が楽しいという人の方が多いんですよね。

——では、アニメーターにとって、レイアウト作業というのは精神的にも大変な訳ですね。

黄瀬　そうですね。特に今回は建物が多くて、物理的に大変でしたから。

——先程のお話で、レイアウトにキャラクターを乗せる作業をされていたということですが、具体的には。

黄瀬　上がってくるレイアウトによってカメラ・アングルとか決まってきますから、それに合わせてキャラクターを乗せるんです。

——個々のアニメーターによって微妙にパースの捉え方とかが変わってきたりするのではないですか。

黄瀬　そうですね。広角ぎみで描いてくる人もいれば望遠っぽく描いてくる人もいますし。それらはレイアウト段階ですでに決まってしまうので、広角にとか望遠にというようなことは予め言っておくんですが。

——パースの取り方の統一なんかは指示されたりしたのですか。

黄瀬　統一ということはあまり考えませんでした。もともと押井さんのコンテ自体がそこで何を見せたいのかがよく分かるコンテでしたから。コンテを見れば、おおよそのことは分かってくるんです。

——この映画は日常芝居が多かったですよね。

黄瀬　日常芝居と言うよりは…、そうですね…、あんまり動いているという印象はなくそうと意識しました。例えば、日常でも会話の時なんか、確かに人間は動いているんですが、印象の中では静止してますよね。街中を歩いていても、人が動いていること自体が当然な訳で、風景の中に溶け込んでしまっているんです。

——でも、それは一番アニメではやられていないことですよね。

黄瀬　押井さんって別にアニメーションが好きな訳じゃないみたいで。ただ映画が好きなだけで。たまたま表現の手段としてアニメを使っているということも言ってますし。

——それはそれで全然悪いことではないですよね。むしろ、あくまでも映像表現ということで。アニメとか実写とかいう殻に閉じこもる必要はないと思うんです。それこそカメラのレンズにこだわってみたりとか。

黄瀬　いや、それは単に大変だからなんですよ。実写だとレンズを交換するだけで良いところを、アニメでは全部描かなくてはならない訳ですから。ゆがみから何から計算して。

——黄瀬さんもやはり実際にカメラを覗かれるんですか。

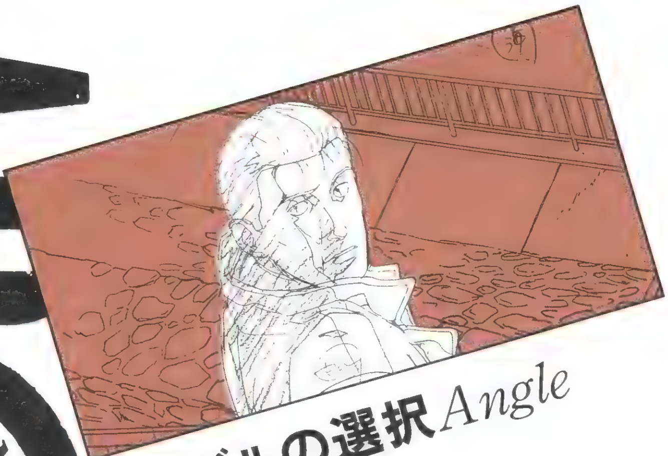
黄瀬　そうですね。結局一眼レフのカメラはレンズがひとつじゃないですか。だから2つの眼で見てる風景とは全然見え方が違うんですよ。単純に標準で覗いてみても全然違う。でもそれは実際にファインダーを覗いてみないと分からないことですよね。あと、人間の眼は自動的に絞り込まれるけど、カメラはどういう絞りを選ぶかによって被写界深度なんかも変わりますし、風景の印象も変わってきます。もちろんレンズの焦点距離を変えると、パースから何から全部変わります。ただカメラの場合は答えがひとつに決まってきますが、人間の場合は片眼をつぶってみないと何も出てこないんです。デッサンでも何でも、例えば近くのものをデッサンする時とか。両眼で見ると形が決まってこないんですよね。ただ、そこまで要求する監督も少ないですから。もっとも、僕は初めて一緒にやった監督が押井さんだったので、最初からレンズについて言われましたけど。その時はやはり近くのカメラ屋に行って、広角を買って覗きました。〝ああ、こういう見え方がするのか…〟と。

——今回の作品は前作以上にレンズを意識されたみたいですね。

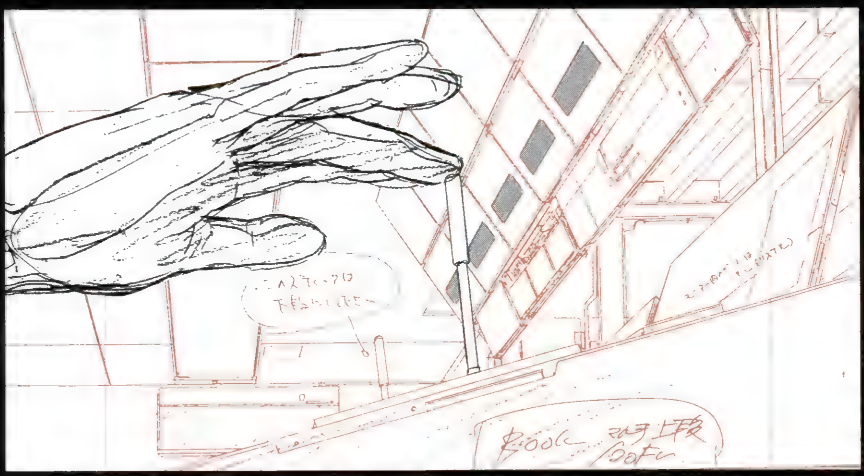
黄瀬　カットごとにかなり細かく設定されてましたから。もっとも作業的には大変でしたけど（笑）。

結局描いているのは絵だけれども
画面を観た時に
普通のフィルムを観ているかのように
感じられる映像を目指した

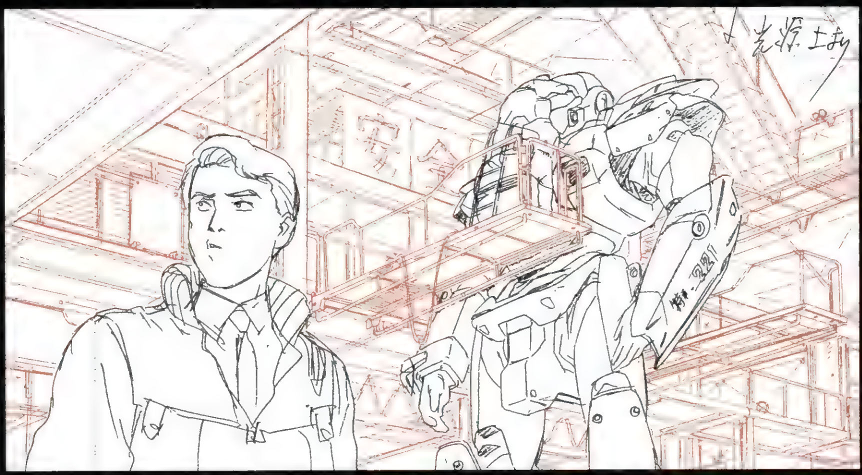
PATLABOR the Movie 2



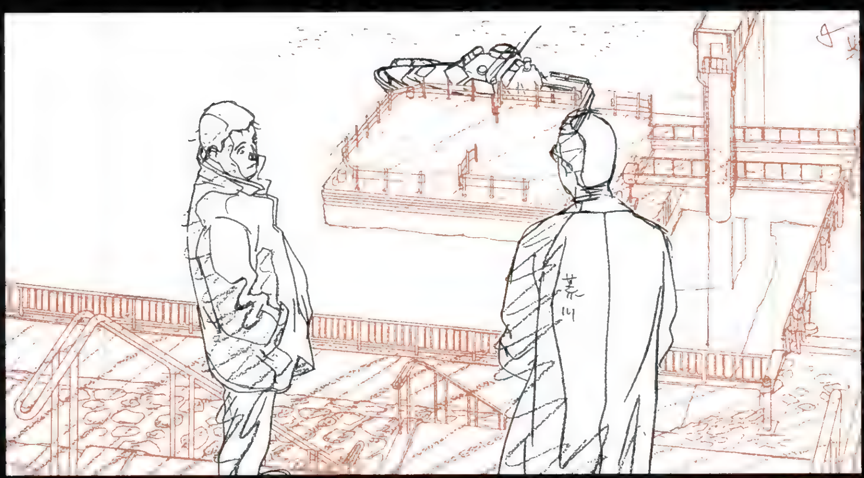
# アングルの選択 Angle



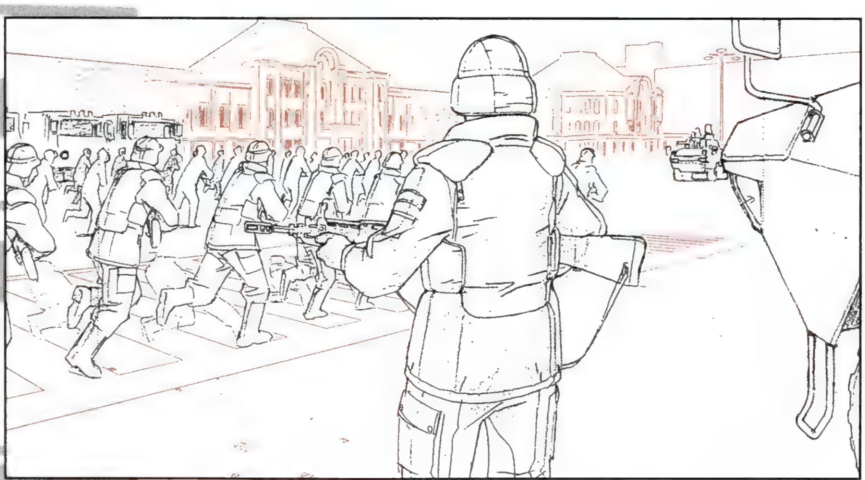
cut67　コントロールスティックを操作する遊馬の手。
レイバーのそれとは対照的な、人間のもっともデリケートなパーツである〝手〟の動きを見せるのが狙い。タイトルバック用の作意的な構図で、本篇中で使うようなアングルではありません。背景のパースは手の位置に絞り、手前のコンソールをマルチに組んで、視線を〝手〟に誘導する工夫をしています。



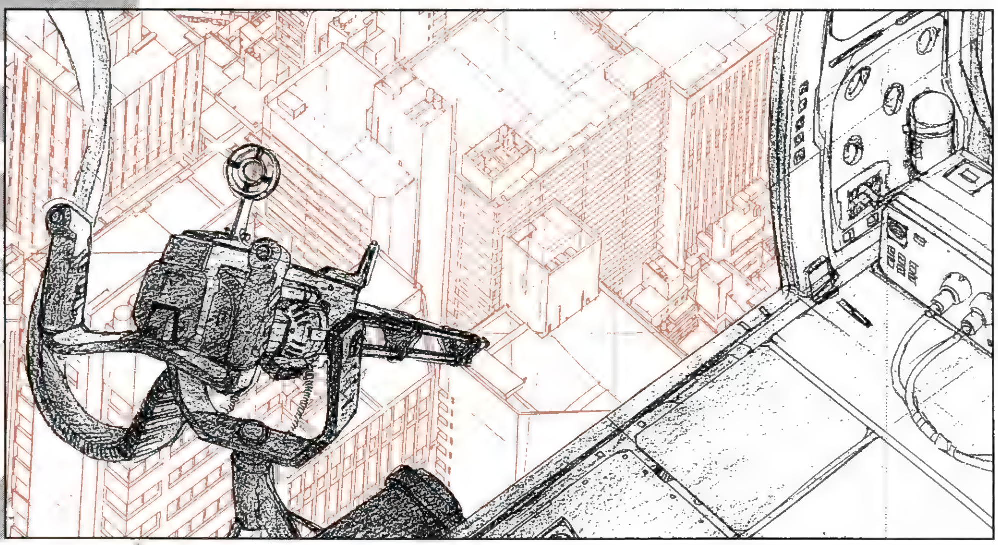
cut114　特車二課ハンガー。
手前の隊員の演技をナメ込み、奥で整備中の２式を収めた仰角の構図ですが、あくまで日常的な描写の一部なので広角レンズを意識せず、パースは左右に収束させるだけで上方へは絞り込んでいません。このシーンをレイバーの上と下、仰角と俯瞰の切り返しの縦方向の会話にしたのは、ハンガーが垂直方向のカット割りで見せるのに向いた設定であることと、見る者にレイバーの高さに自然に馴染んでもらうためです。またこれに続くシーンが、ハンガーの裏手に広がる東京湾を前にした水平線を意識した会話シーンとなるので、その印象を強化するためでもあります。



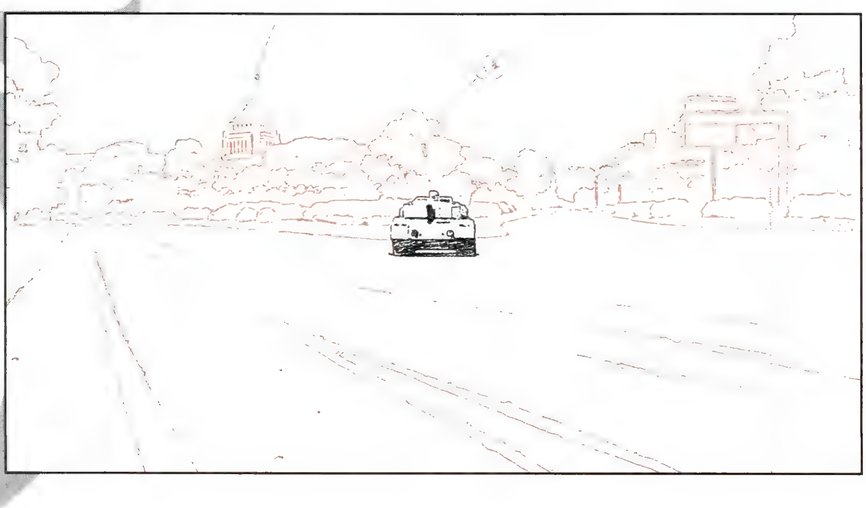
cut289/291　物語の中盤、後藤が水族館まで迎えに来た高速艇に乗って湾を渡り、しかも建築中の橋の下をくぐるというシチュエーションは、この物語の中での後藤の位置を示す象徴的な場面でもありますが、このカットはその直前に、高速艇を眼下に見て別れの挨拶を交わす後藤と荒川を俯瞰で収めたものです。一般に俯瞰の構図はその場の状況や位置関係を明らかにするために使われることが多いものですが（注：よくない使い方）高速艇との位置関係や水族館から桟橋へ向かう階段の設定は直前のカットで示してありますから、この構図のもつ意味はこの場の位置関係の説明ではなく、物語の中における二人の位置を示すためのものです。待ち構える状況へ向かって降りてゆく後藤と、その場の高さに残って見送る荒川。高さで示された位置は、この後につづく仰角の荒川Ｃ292と俯瞰の後藤Ｃ293という対のカットで反復―強化されることになります。階段の設定は二人の位置を〝高さ〟で表わすためにのみ設定されたものですから、その存在は見るものに了解されてさえいればよく、手摺と中間の踊り場以外は不要な情報としてフレームから外されています。



cut391　東京駅前に展開する普通科部隊。
駅までの距離を誇張し、空間の広がりを強調する為に、やや俯瞰気味のアングルをとったのですが、結果として手前の歩哨を除く全員の足下が見えるという作画にとっては最悪の構図となりました。「どうしてくれるんだ」という抗議もありましたが、こういう辛い構図を躱してばかりいると映画がどんどんアニメ臭くなるので諦めてもらいました。



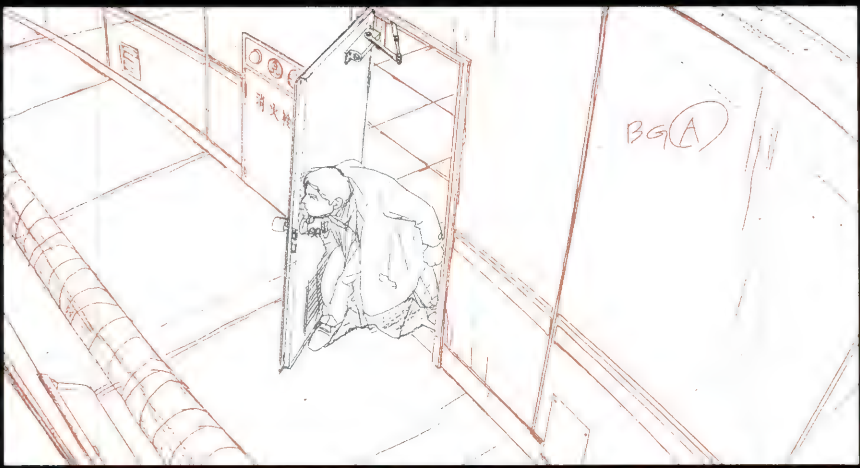
cut467　ヘリのサイドドアから見下ろした都心の〝ベトナム映像〟。
構図を印象的にする為、手前にガナー(銃手)などの人物を置かず、実際の画面ではヘリ内部はセミシルエット処理にして、外の風景とのコントラストを強めてあります。アメリカの戦争映画ではお馴染みの構図ですが、ある年齢から上の人間たちにとっては虚構ではなくドキュメンタリーとして繰り返し見た構図です。



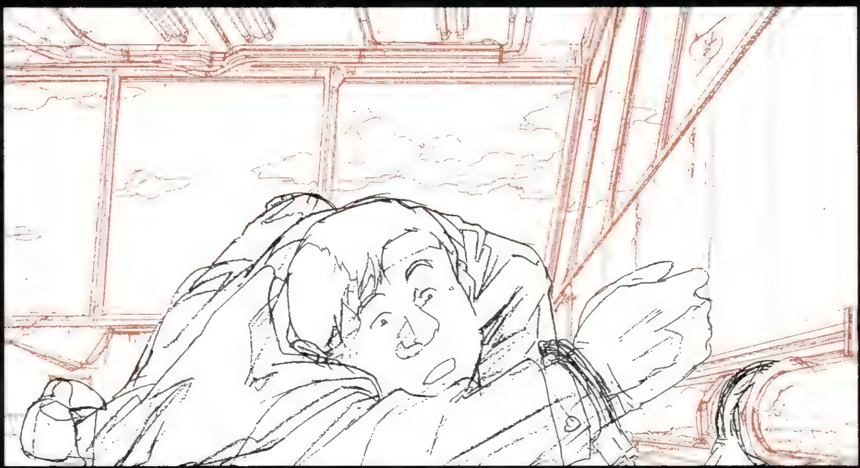
cut433　決起前夜。雪野原となった議事堂周辺の配備につく90式。
俯瞰気味にして、手前の路面を大きく収める構図は、対象を遠くへ押しやって対象への思い入れを相対化する技法で、写真によく見られるものです。距離感を強調する為に、通常はタイヤの跡やセンターラインなどを描いたりしますが、雪によるフラットな画面の印象を狙ったので手前は白一色になっています。そのかわりに左奥と中央やや右奥に延びる方向性を道路で作り出し、奥行きを確保しています。



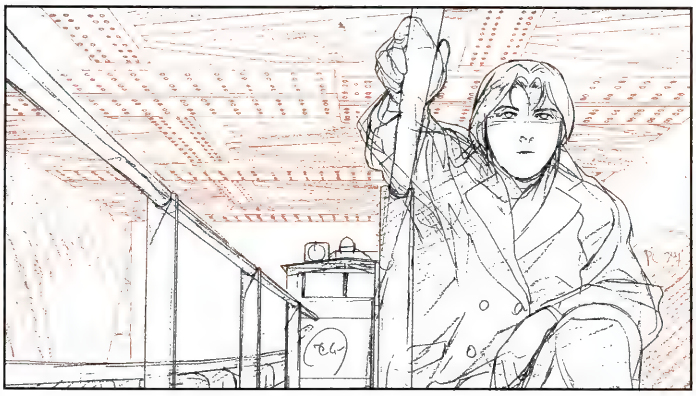
cut444　床に伏せたまま周囲を窺う松井。
奥へ延びるパースを松井の体が覆い隠しているので、壁までの距離が判りにくく、多少ラクになってはいますが、松井の体を描くこと自体が大変なカットです。手前にマルチのボケを入れてローアングル感を捏造する技法もありますが、体のパースがいい加減になりやすいのでやめた方が無難です。それにビスタというサイズはそもそもローに力の出るサイズなので、伏せた体のパースと量感をしっかり描く方がカットに力が出ます。



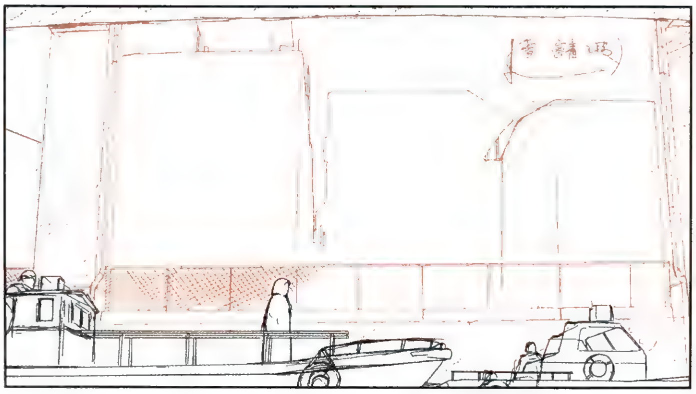

cut448　俯瞰のアングルが〝覗く－見られている〟という印象を出しやすいという、その典型。
覗く－見られているという感覚を、特に上方からの視線を通して巧みに描いた映画として〝サスペリア〟などがありますが、こういった手口はアニメに流用しやすい(パクりやすい)ので、おおいに参考にすべきです。一般にケレンの強い映画－よくできたサスペンス映画やホラー映画には見るべきアングルやカメラワークが多いものです。アニメの演出家は文芸映画などには目もくれず、ガシガシとヤクザな映画を見るべきです。(全くの余談)



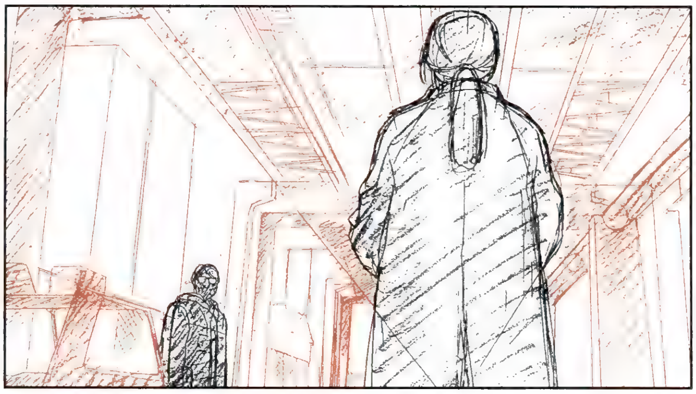
cut513　cut444に類似のカットですがこちらは早朝の管制塔内部なのでパースの表現がタイトになっています。横位置にとれば大幅にラクになるのですが、手錠を見て愕然という演技には正面がベストですし、繰り返して恐縮ですがビスタのローは空間を表現するのに向いているので頑張るべきです。



cut476　橋をくぐるボート上のしのぶ。
上からのしかかるように流れる鉄骨の圧迫感を通して〔橋〕の存在感を描くのが狙いなので、これもローアングルです。ボート上の手摺りと、その手摺りを握るしのぶのポーズがパースを支えるのに大きく役立っています。動画をラクにする為にBLヌリを多用していますが、鉄骨の鋲だけはどうにもなりません。これもトボけようとすればいくらでもトボけられるのですが、躱(かわ)してばかりいると…（以下同文）。



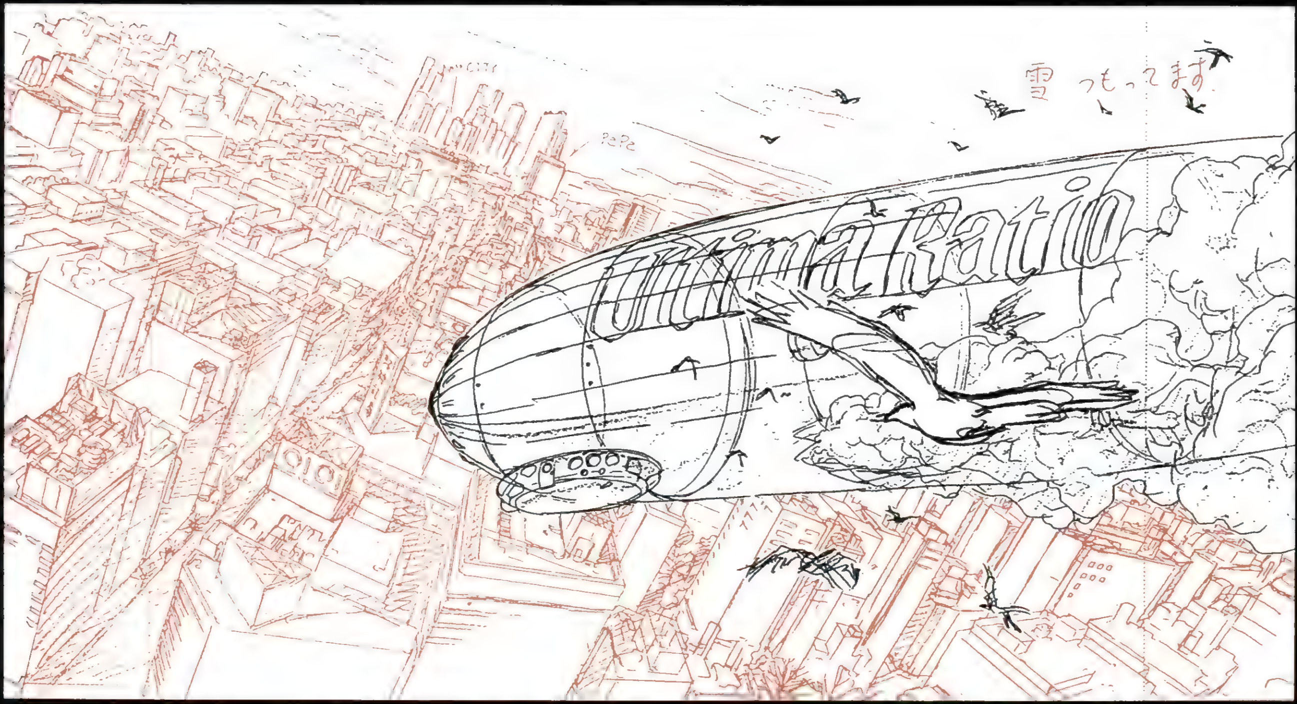
cut480　高架道路下の〝逢瀬〟の場。
敢えて舞台の印象を前面に出したかったので、ローの横位置にとりました。レイアウトでは判りませんが、実際の画面では橋脚の向こう一面に雪を密マルチで引き、〝幕〟に見立てています。背景の建物も描き割り風ですが、橋脚の倒し込みも舞台を見上げたような印象を生んでいます。

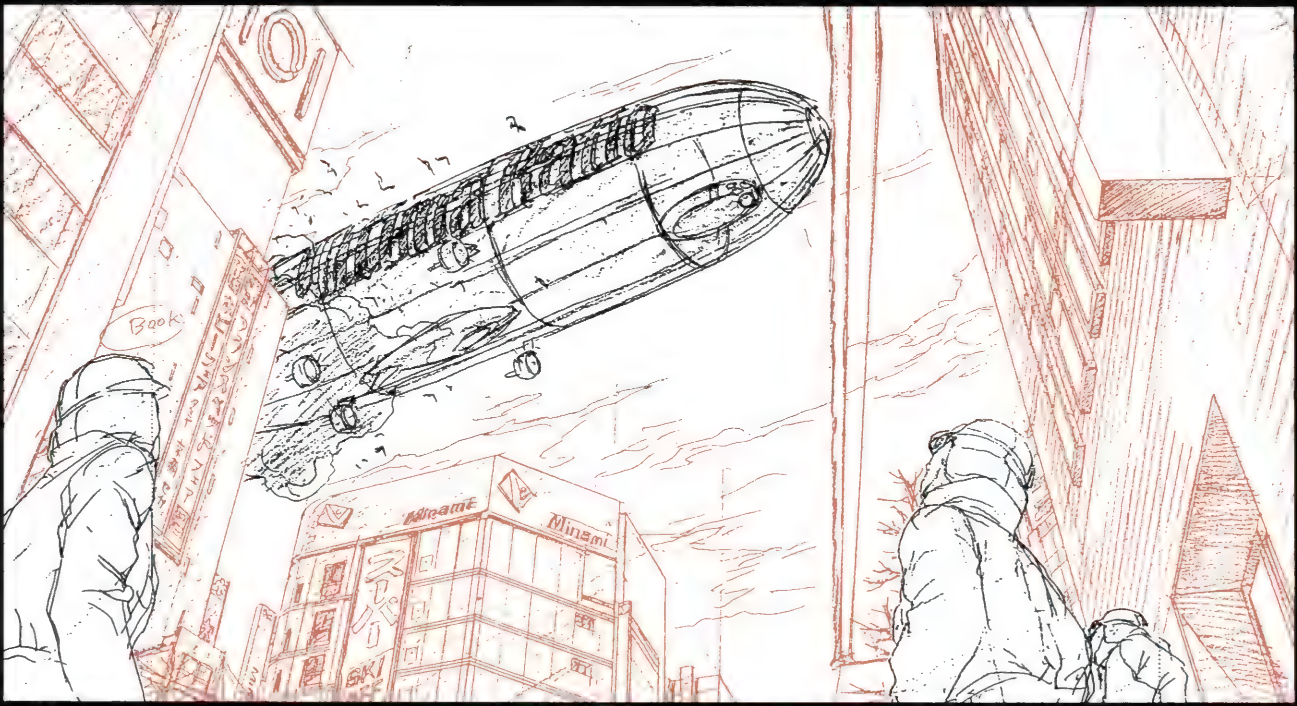


cut487　一直線に延びた〔橋〕、そしてしのぶと柘植の距離を描く為に、縦深のある構図をこれまたローで捉えています。トンネル状の空間を、それでも広がりとして見せるのに、これもまた並んだ橋脚の倒し込みが効果をあげています。しのぶのコート姿はもっさりしていますが、質感や重量感を通してキャラクターの存在感を出しやすいので、個人的には着膨れたキャラクターは大好きです。

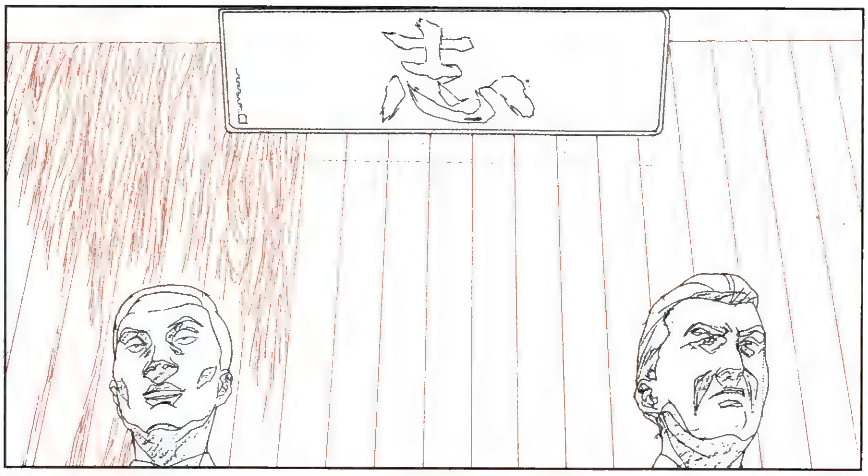


cut489　銃を構えたまま遠ざかる柘植を見送るしのぶ。
その表情を印象的に見せるためにも正面以外は考えられないのですが、位置から言うと、接近してくる荒川、後藤を始めとする有象無象が最初から画面に入ってしまうので、消失点を下げて背後をすっきりと整理しています。

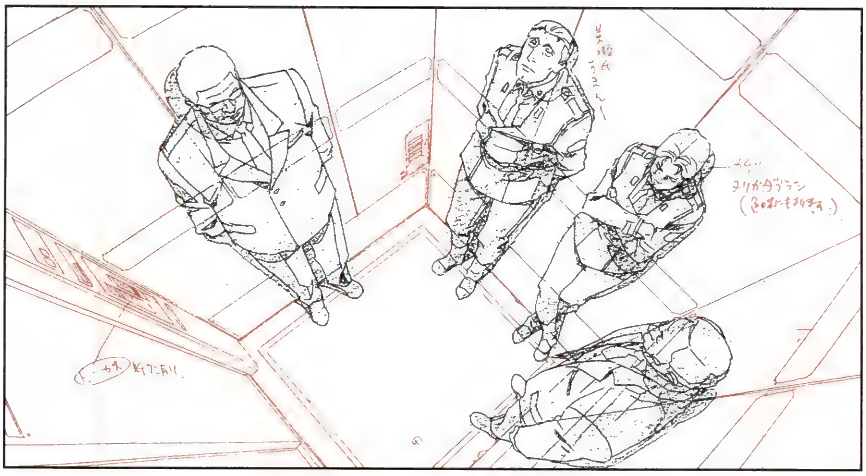



cut671(上)、672（下）　こういったレイアウトが上がってきた時は、演出家冥利につきます。



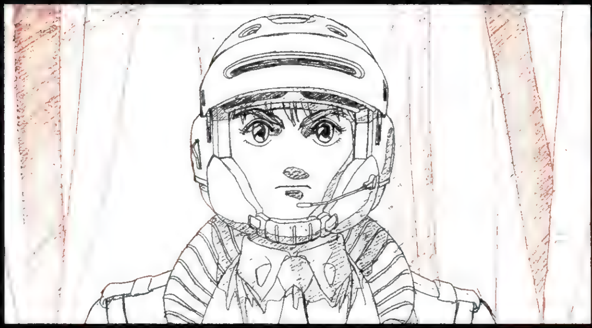

cut557　〝首切り〟のカット。
こういった構図はそれなりに異常な状況下(心理的に)でないとアニメでは浮いてしまって使えませんが、たたみ込むように巧く使うと面白い効果があります。フレーム上の額はポイントとして配置しただけで、〝志〟の文字には何の意味もありません。



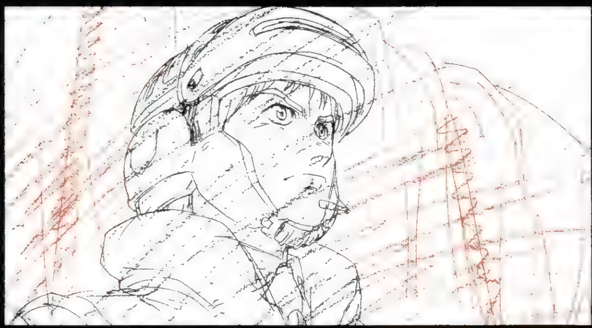
cut596　全体を見せるとすればこれしかない、というアングルです。
エレベーターを描いた映画はゴマンとありますが、やはりどの監督もカメラマンも苦労しているようで、その内部を狭く見せることに関して言えば未だに決定打はなく、アニメの自在さをもってしても至難の業です。このカットにつづくアクションでは、当然のことながら、壁抜きしてカメラ位置を想定していますが、演出家にとっては魅力的な舞台であり、機会のある度に挑戦してみたい設定です。



カット割りやアングルの選択は、たんにキャラクターの演技に相応しいことだけを基準とするのでなく、キャラクターの動きに沿ってその場面の設定を自然に紹介しつつ、一連の流れを考慮した上で、何を印象づけるかという明確な目的意識から割り出されるべきものです。もたないという理由だけで切り返しのカットを積んだり、状況を説明する為だけの引きのカットを挿入したりすることは、カットの流れを乱して見る者に無意味な負担を強いるだけでなく、なによりシーンの緊張感を削ぐことになるので絶対に避けなければなりません。演出の目的意識によって選択された適切なアングル(視線)は映画に引き締まった印象を与えるだけでなく、レイアウトの決定に明確な基準を設定する根拠ともなります。
アングルは演出がその物語を見つめる視線そのものであり、見る者の為に設定されたガイドラインでもありますが、時として上記のような〝意味〟から導き出された視線、演出家のそれを含めたあらゆる〝意図〟から解き放たれた視線を〈映画〉そのものが要求することもあります。その〝物語に貢献しない視線〟は一鳥でも魚でも、なんなら犬の目でも構いませんが、しかし〝意味〟や〝意図〟で埋め尽くされた中からしか生まれず、その為にこそ演出家は映画を構成する夥しいカットのひとつひとつに〝意味〟を埋め込みつづけるのだと—そう言っても良いのかもしれません。



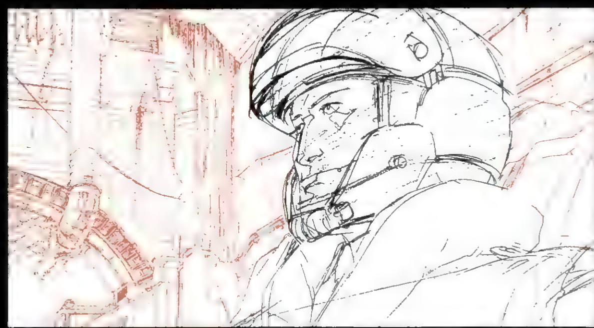
cut739－743
畳み掛けるUPショットというのは、実写の場合は、似たようなアングルが並んでもあまり問題になりませんが、アニメの場合はバカったような印象を与える恐れがあるので、極端にアングルを変えて並べた方が無難である―ということになっています。似たような原則に〝ポン引き〟〝ドンデン〟等がありますが、本当のところ、どこまで根拠があるのか大いに疑問で、いつか機会があれば正面のアップをズラズラ並べてやろうと思いつつ、今回は無難な選択をしました。一応それぞれのキャラクターに相応しいアングルを選んでいますが、UPのアングルは基本的にはこんなところで種切れ。あとは後頭部しかありません。

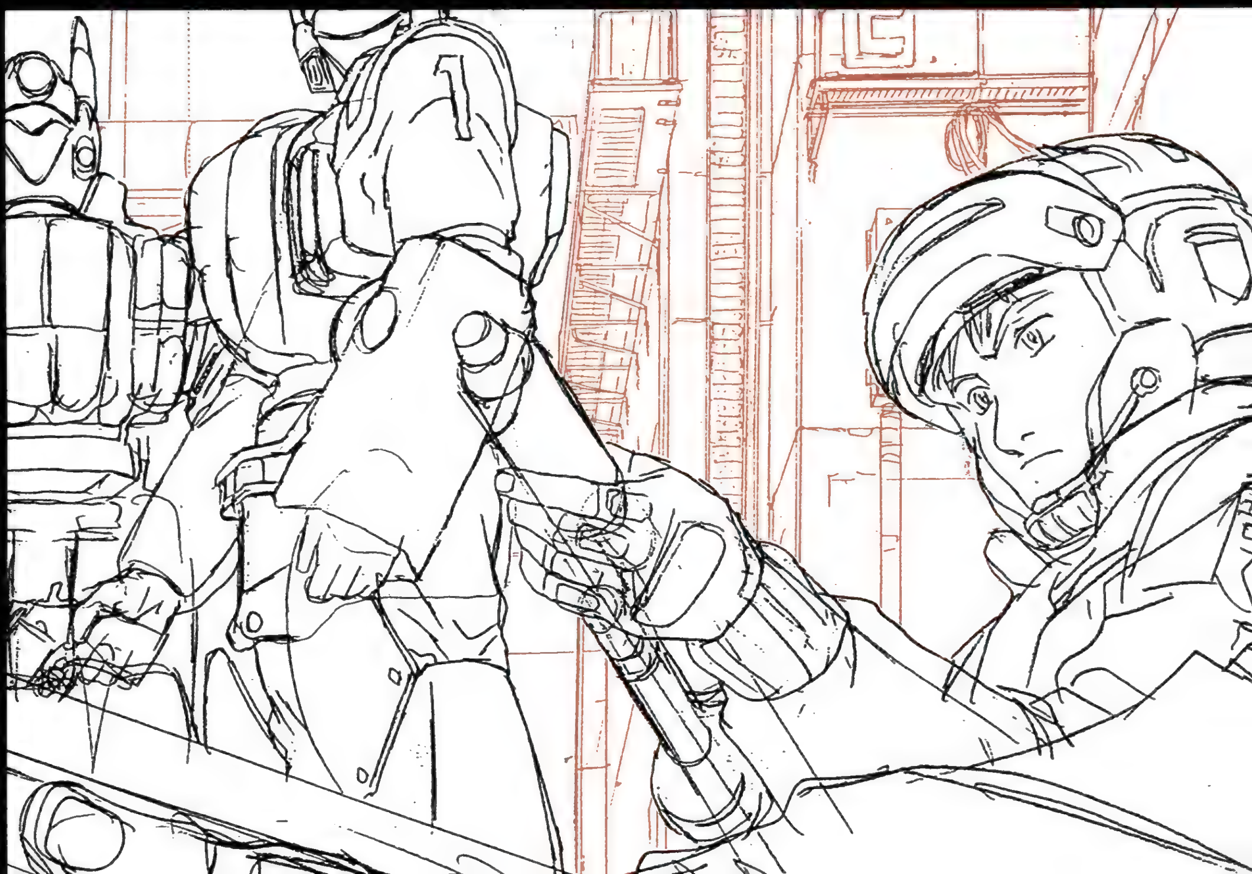




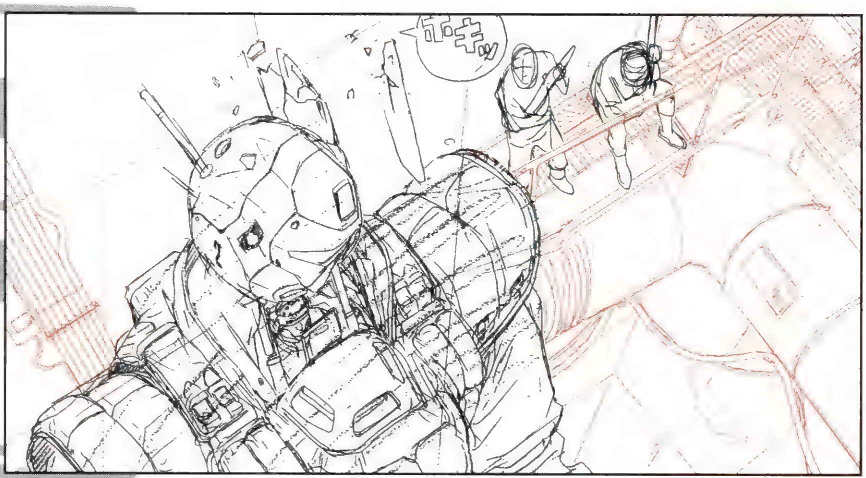
PATLABOR 2



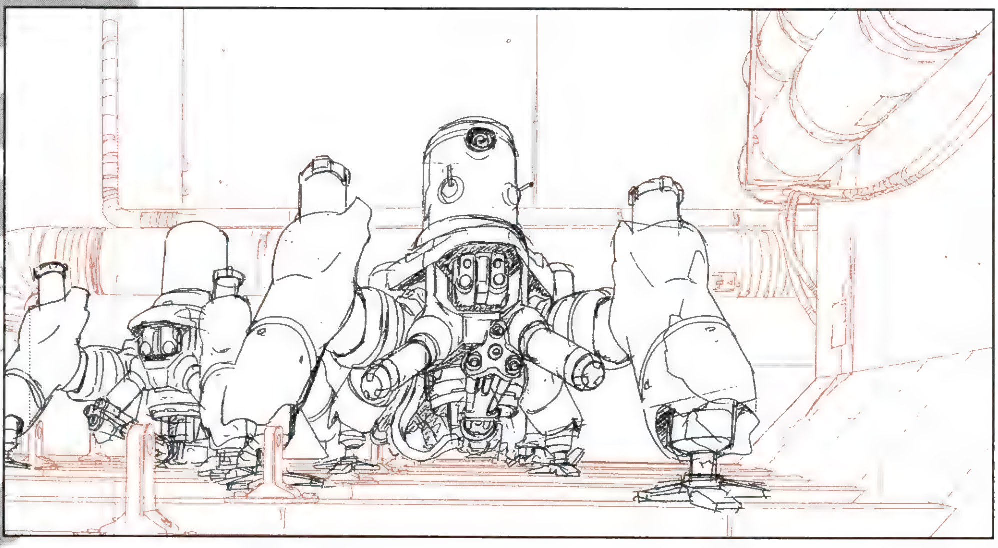




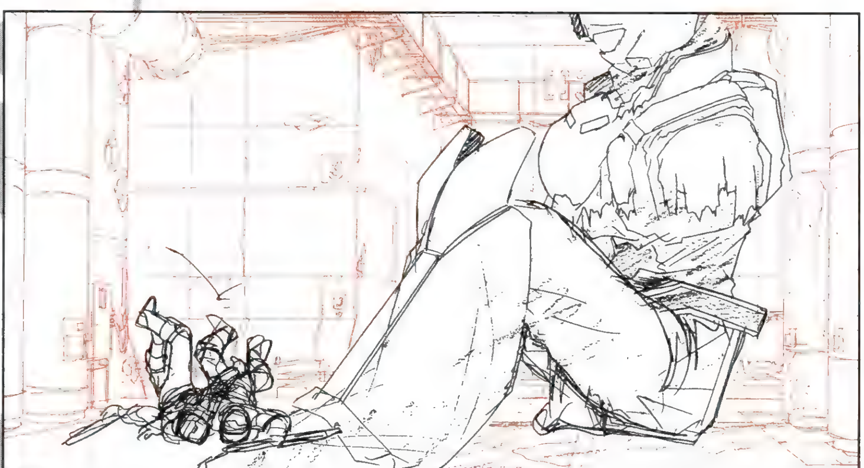
cut755　遊馬の手前に進士の腕をナメ込み、トンネルの入口を挟んだ向こう側に立つ98式を同一画面に収めるという、相当に強引なレイアウトですが、攻撃の準備をしつつ指示を出す遊馬の演技と位置関係を示すカットを分けると場の緊張感を削ぐので、敢えて採ったアングルです。アニメは状況説明に関して必要以上に親切ですが、実写ではこの手の強引さは珍しくありません。



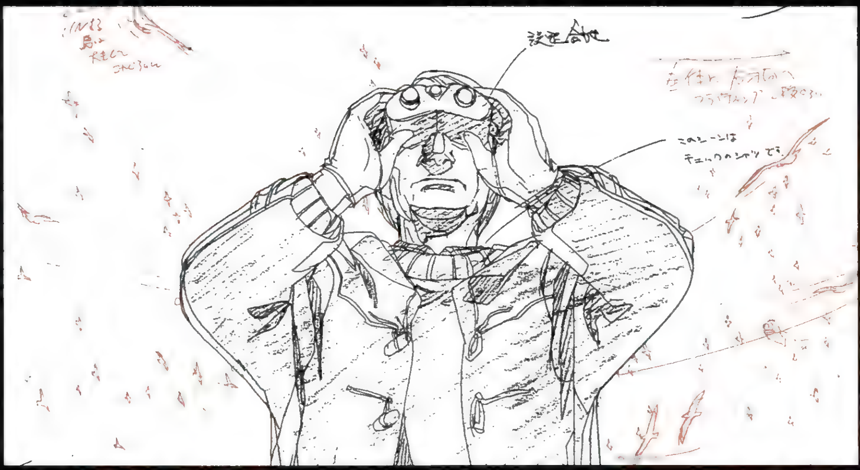

cut763　ピスト内を俯瞰で捉えたカット。
ロボットというと、おおむねアオリが殆どですが、俯瞰することで大きさを高さとして描くこういった方法もあります。深く落とし込んだパースの中で、キャットウォークの高さがよく表現されたレイアウトです。
〝ボキッ〟は御愛嬌ですが、あまりやり過ぎると演出家によっては怒る人もいるので注意。



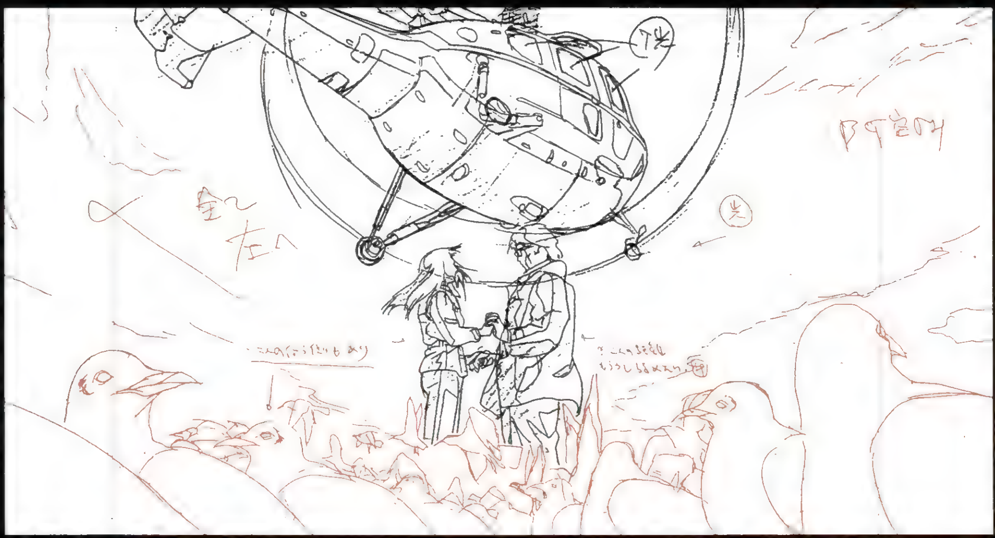
cut778　〝イクストル〟という名のこのロボットはローアングルに向いており、トンネル内での戦闘には格好のロボット（やられメカ）であるという理由で選んだデザインですが、数あるサブメカの中で、気にいっているもののひとつです。本当は胴体(頭部？)を吹き飛ばした上で、ひっくり返してジタバタするところを見たかったのですが、尺の余裕がなかったのと、アニメーターが可哀相であるという理由でやめました。(この項、全て余談)



cut786　こうしてレイアウトしてみると、つくづく９８式の長い脚というのは難物だと判ります。ロボットが人間的なポーズをとればとるほど、日常的な対照物のない空間では、そのスケールの表現が困難になることがこの例からも明らかです。特殊な場合を除いて、基本的には常に同じ大きさの紙に描かれるアニメは、キャラクターの大きさの表現に関してはそのデザインに大きく依存する、という原則はもっと認識されるべきだと思います。



cut842　埋立地に立つ柘植。
そのキャラクターが設定された瞬間から想定される表情や演技、アングルといったものがあるとすれば、柘植のこのレイアウトがそれに当たります。常に遠い彼方を見つめて立ち、決して威圧的でなく、むしろ孤高の印象を人に与え、その頭上には鳥の群れが弧を描いて舞っている―これしかない、というよりこうでなくてはならない構図のひとつです。こういう思い込みの構図は映画を支える上では最も重要で、理屈を踏みにじり、設定を描き換えてでも実現すべきレイアウトが幾つかは必要なものです。



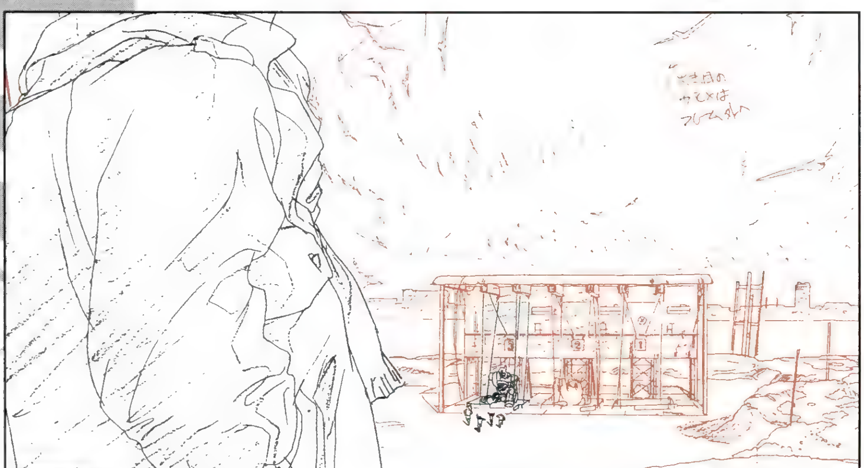
cut860　カットのためのレイアウトというより、〝図像〟に近い構図と言ってもいいかもしれません。地上を埋め尽くす鳥の群れ、向き合って立つ柘植としのぶ、その頭上に降下してくる後藤を乗せたヘリ――。「Ｐ２」という物語を凝縮して構図に収めたカットですが、レイアウト的にも水平方向の広がりを鳥の配置で表わし、上に広がった広大な空間をヘリがよく引き締めています。



cut861　しのぶが自分の左手に手錠をかけるカット。
この幾つか前の手を握り合うカットと対をなすカットですが、尺的にははるかに短く、「。」のようなカットです。このぐらいのサイズの寄りは二人の人物の間の空間を表わすのが難しく、意外に大変なレイアウトなのですが、その場に立って自然に見えるアングルであることが一番重要です。



cut862　ヘリの窓から見下ろす後藤。
欄外に〝あまりディテール、影とも細かく描かなくて良いです。〟と注書きがありますが、作画監督が納得いくまで存分に修正を入れるべきカットだから、という意味でしょう（恐らく）。乗り物の中にいる人物を外から描くときに重要なのは、見えない部分の存在感をいかに出すかということに尽きますが、こういった表情がポイントになる場合は、逆に表情以外の印象をいかに抑えるかが大事になります。窓枠というフレームを利用して表情を制限するだけでなく、光を計算して暗部を巧みに利用することも必要となります。



cut865　後藤をナメ込んで、眼下を走り寄ってくる隊員たち。
後藤の立つ小高い丘の高さは、対岸の水平線の位置と建物のパースで決まり、空を舞う鳥の群れは、ここではキャラクターというより空のパースを決めるための指標として機能しています。手前の後藤のヨレたコートは確かな存在感を出すために有効。動画を描く上では大変ですが、コスチュームのダブつきを表現するようになった最近のデザインの傾向はこういった場面では重宝するものです。



cut866　隊員たちを見下ろして微苦笑する後藤。特にどこがという訳ではないのですが、個人的にとても気にいっているレイアウトの一枚なので敢えて入れました。cut862とは対照的な光の角度（影のつけ方）に注意。



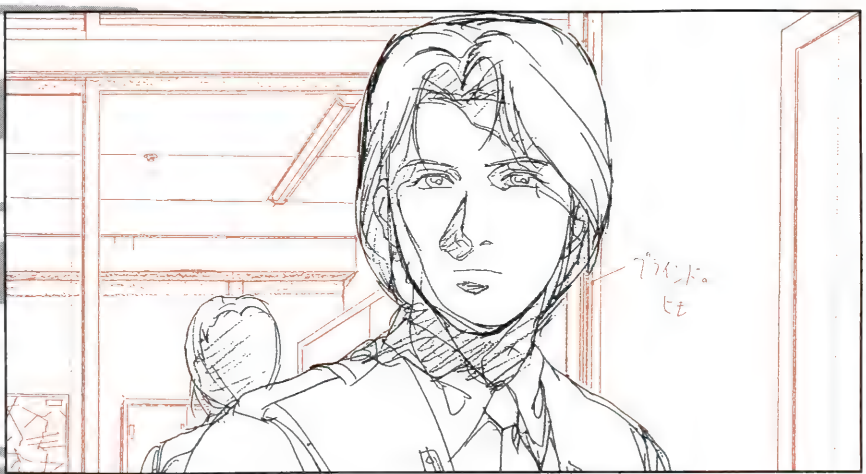

cut868　埋立地上空を飛行するヘリ。
傾けた地平線が高さを強調し、片側だけ反射したキャノピーのガラスが洋上に上がった朝陽の鮮烈さをよく表わしています。このヘリは前作でも使用したデザインですが、ヘルハウンド同様、大変気にいったデザインのひとつです。



cut871

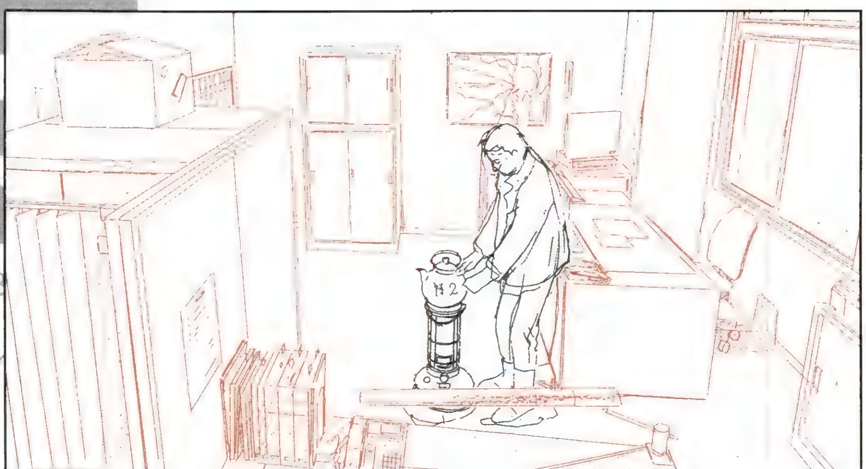


cut871　映画が結局は人の顔であり、人の顔で終わる映画があるとするなら、その顔はやはり正面から描かれるべきです。柘植が最後に眼鏡を外す理由は色々と想像して欲しいのですが、実際的な演出の問題としては、アニメのキャラクターにとって個性と表情にもっとも関わりのある目つきが変化し、同一人物としての連続性を保ちながら別人物であるかのような表現が可能であり、またそういった方法なしではアニメの表情の演技には一定の限界がある、という点が挙げられます。




cut325　隊長室で後藤と対話するしのぶ。
狭い室内での位置関係は、引いたサイズで客観的に表現するだけでなく、人物の目線でその〝心理的な距離〟を表現することも重要です。このカットでは話が柘植に及んで、しのぶが目線を後藤から外して床に落とすという演技がありますが、俗に言う〝遠い目〟などという表情の描き方がある訳ではなく、目線による演技というのは、あるものから別の対象へ視線を移動する動きによって表現されるものであり、〝目パチ〟や〝瞳ブレ〟など既に記号化されつくした技法よりも効果的で、ずっと力があります。画面中央よりやや下に設定されたアイレベルや、体をやや左に開いて視線を右へ向けた姿勢も、最終的なしのぶの目線から割り出されたものです。会話のシーンは〝もたない〟という演出家およびアニメーター特有の強迫観念から切り返しが多用されますが、カットを切り替える積極的な理由が状況や台詞にない限り、たとえ尺が〝分〟単位になろうとも断固として替えてはなりません(マガジンの限界はありますが…)。情報量の少ないアニメであっても、適切なレイアウトと演出家の確信があれば、〝分〟の壁を超える程度の長回しなど恐るるに足りません。
背後のガラス窓の映り込みは、〔窓=インターフェイス〕というテーマに沿った表現ですが、画面外の空間を持ち込んで情報量を上げ、空間の表現の密度を濃くして臨場感を増す、という実際的な効果もあります。

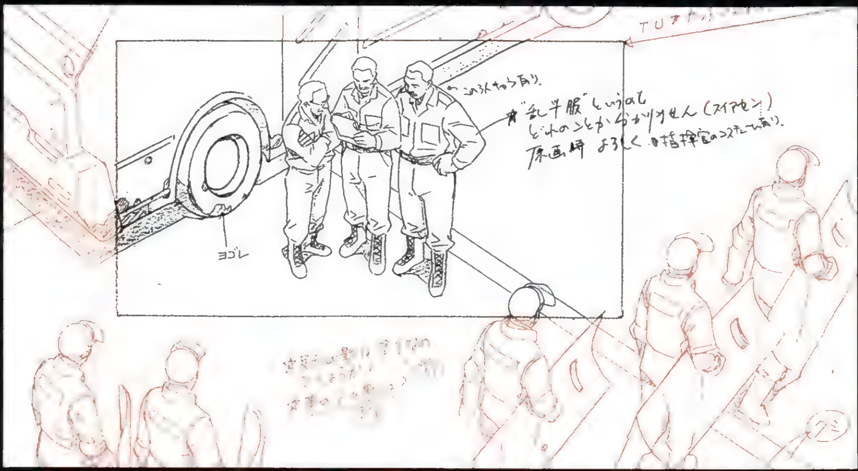




cut328　これはもう「お約束」のようなカットで、俯瞰以外のアングルはあり得ません。
しのぶの〝家出〟によって一人隊長室に残された後藤の侘しい、寂しい、惨めな心情を、囲むように配置された家具類や、足下にぽつりと置かれた石油ストーブの灯りで表現した類型中の類型です。こういったレイアウトを生かすのが演技の〝間〟であることは言うまでもありません。

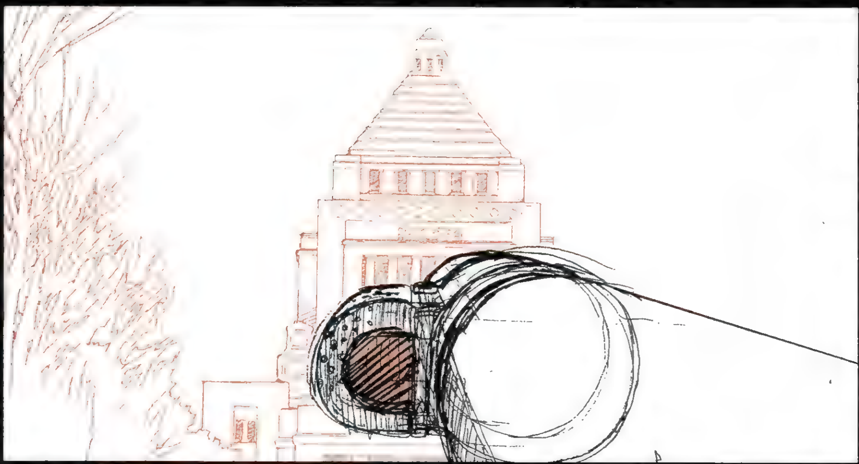


cut334　こういった何もない路上の俯瞰はパースを見せにくく、通常はわざとらしく速度表示を描き込んだりするのですが、レイバーのメインカメラの視界であることを表現する為にＣＧによるデータやレチクルを合成する関係上、ここでは人物以外の情報を見せたくなかったので、時代遅れにもVTRカメラのコードを引きずりました。

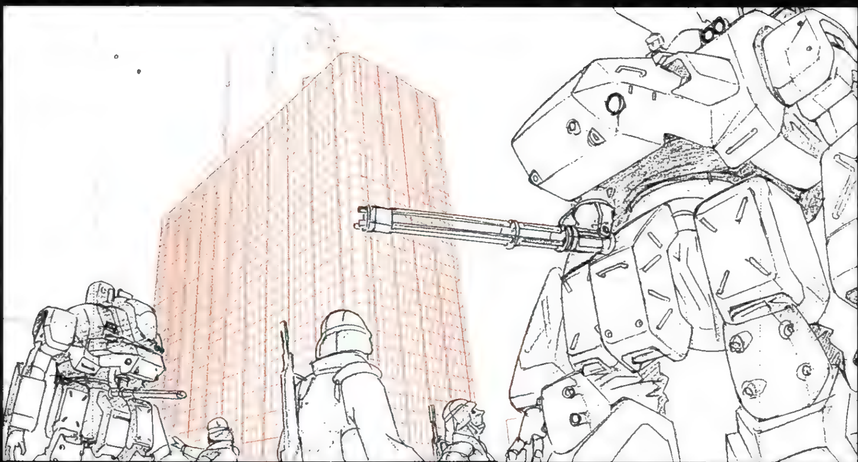



cut337　同じくレイバーのメインカメラが捉えた地上の俯瞰ですが、こちらはズーミングするので、距離感を強調する為にズームと交差する方向に機動隊員たちの動きを配置しています。こういった俯瞰の構図は、難しくて苦労の多い割に目を見張るような〝絵〟になる構図でもなく、レイアウトマンにとっては報われ難いアングルです。

PATLABOR2

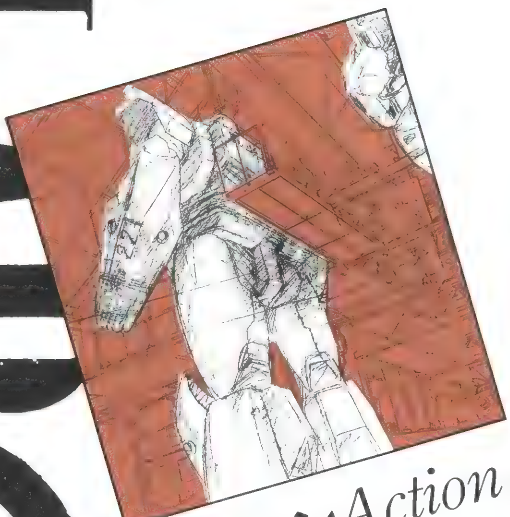


cut388　90式の砲口が議事堂に向けられるカット。
戦車からの主観という意外性で、一瞬だけ見るものをその気にさせ、その後回転するターレットの動きでカットを繋いで客観に戻すのが狙いなので、戦車砲は画面中央から真正面に向けられるべきなのですが、ボアサイトミラーという〔窓〕に惹かれたので少しセンターからズラしてあります。こういった長大なものをナメ込む構図は、フォーカス深度をもたないアニメの画面では本来の効果を十分に期待することはできないのですが、望遠鏡のように砲口から覗くカットではあまりに陳腐でシリアスなシーンにそぐわず、かくなった次第。ボアサイトミラーにはターレットの回転に合わせて反射面の移動を描き込んでもらったのですが、殆ど効果をあげませんでした。



cut390　聳えたつような97式の姿を印象的に捉えるために仰角をとり、上方へのパースを効かせて左右のレイバーと中央の建物を倒し込んでいます。ガトリング砲を構える動きは、ハッタリを効かせると同時に水平方向を加えて高さを強調する為です。

PATLABOR the Movie 2



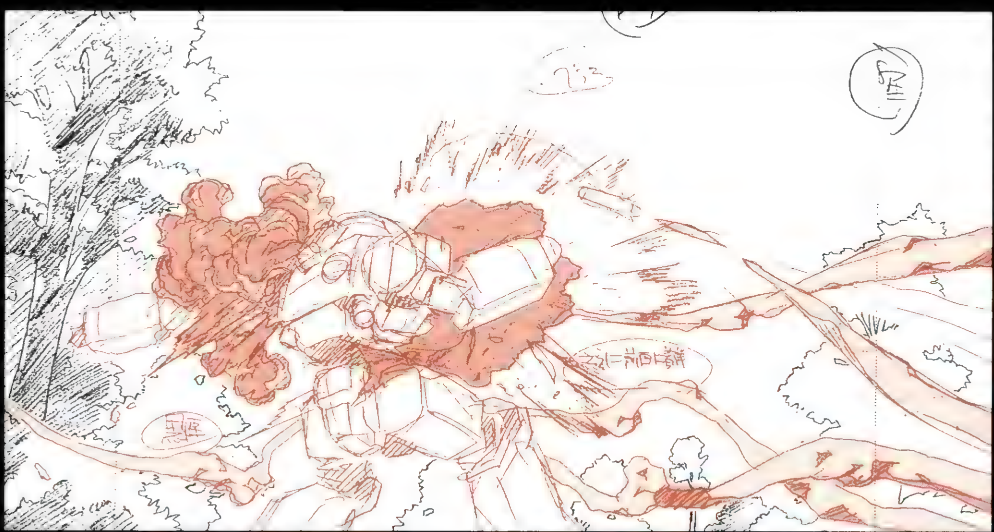
# アクションAction ◉破壊の構図



cut25 右やや下方から飛来するATMの軌跡の延びを効果的に見せるため、アイレベルをフレーム下に置き、爆発の中心点を中央やや左に捉えることで距離を稼いでいます。横方向の動線を設定しながら、しかも縦深のある構図がとれることはビスタサイズの長所のひとつであり、スタンダードフレームではATMの動線・爆発ともに中途半端なものになってしまうので、カットを割ることになってしまいます。



cut25-2



cut25-3

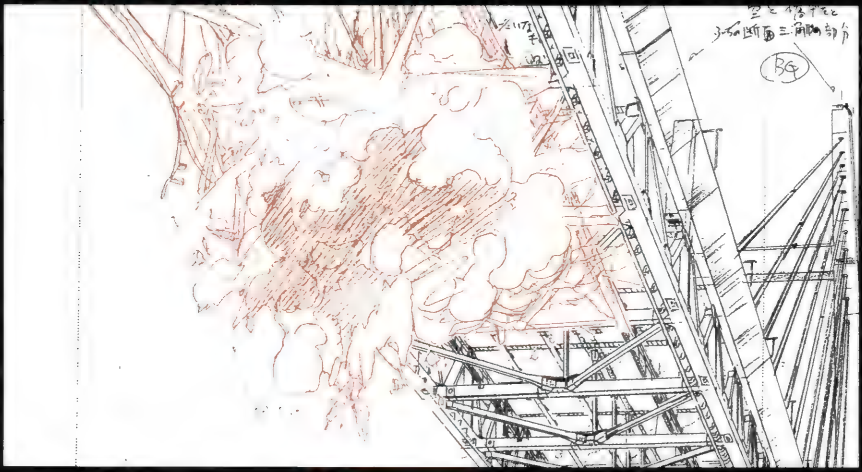




cut26　同じく弾着のカットですが、殺到するATMの前に擱坐する97式改を効果的に見せるために正面のアングルをとっています。手前から奥へ延びるATMの軌跡を強調し、それと逆に奥から手前へ広がるエフェクトを最大限効果的に見せるため、ローアングルで地表部をフレームに収めて距離感を稼いでいます。飛来するミサイルと弾着を同一画面に収めるような〝入れ込み〟と呼ばれるカットは、カットを割ってモンタージュした構成に較べて作画の負担は大幅に増えますが、飛来するミサイルの動感を爆発のリアクションに直結できるので、劇場の大画面になったときに重要な〝臨場感〟を損なわないという大きなメリットがあります。↙



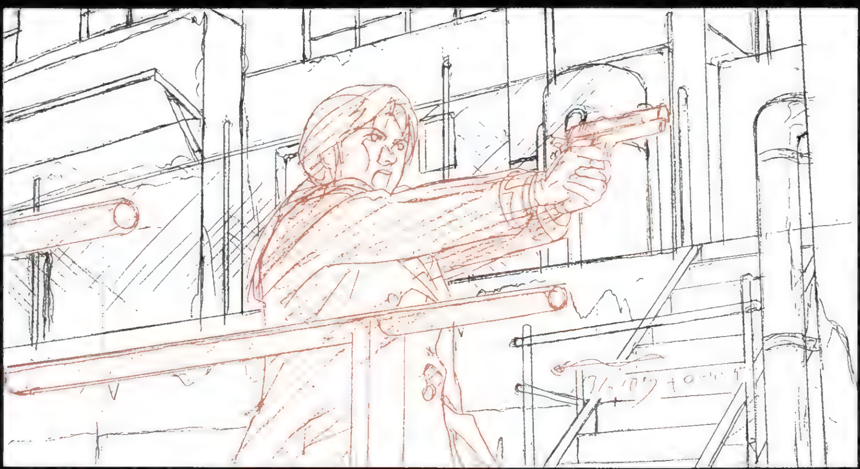
↘アクションの持つダイナミズムはモンタージュ（編集）によって生まれる、と思われがちですが、それは僅か数コマのカットにも爆発的な情報量を込められる実写の話であって、カットの長さと情報量が（原則的に）比例関係にあるアニメの場合、カットを割れば割るほど、トータルとしての情報量が減少して〝軽く〟なるだけでなく、方向性があいまいになって最も重要な臨場感を喪うことにもなりかねません。また（特に劇場上映の場合）空間の計算の上にのみ成立する音響設計に大きなデメリットを生むことになります。「畳み掛けるような、アクション」とは、少なくともアニメの場合は「畳み掛けるようにカットを繋ぐ」ことではなく「畳み掛けるように作画する」ことであり、アクションそのもののテンポとカッティングの生み出す映画のリズムとは本質的に異なるものであり、その違いの認識の上にたった演出が必要です。



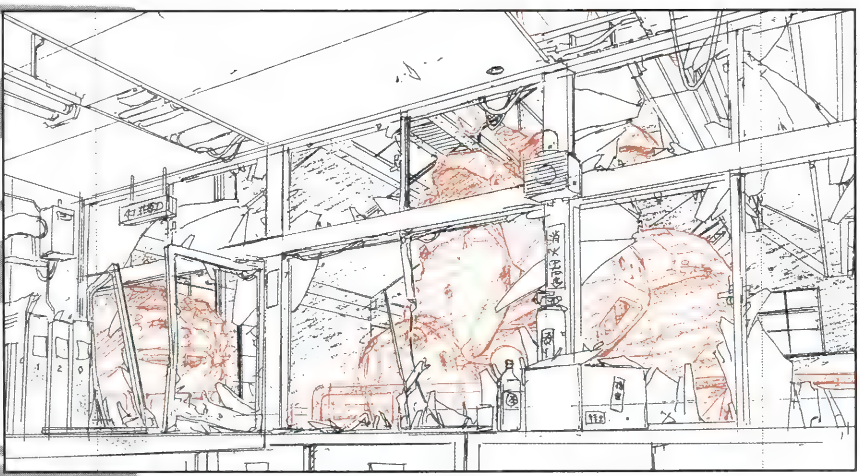

cut155　爆発するベイブリッジ。
〝橋〟という構造物の持つ空間性は概ね俯瞰するほど喪われるものであり、また見上げられた時にこそ〝橋〟は本来の建造物としてのダイナミズムを感じさせるものです。深い角度で飛来したミサイルの動線を強調する意味もあって、ここでは仰角のアングルをとっていますが、上方ではなく下方へ抜ける爆煙の表現が作画上のポイントになります。また橋の重量感を損ねないように、橋そのものは全てBG描きに設定してあります。
「橋を落とす」というシークエンスに関しては、ラストの地下道内での戦闘シーンともども、ギラーミンの「レマゲン鉄橋」に多くを示唆されています。
演出家必見の作品です。



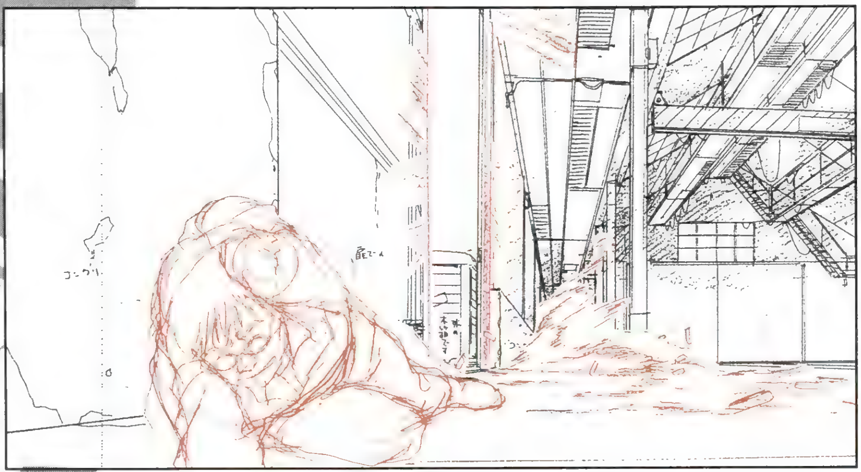

cut159　こういった客観的な描写としてのカットは、ひきつづく人物のリアクションへの〝橋渡し〟としてだけでなく、アクションのスケール感を表現するためにも重要です。
このカットの場合、手前に描き込まれた車列の生み出す距離感を右方向へ引き継ぐように高架線のカーブを設定することで視線を立ち上る爆煙に誘導し、近景と遠景の中間部分を省略して構図的な安定を図っています。手前の車輌のルーフの映り込みに注意。



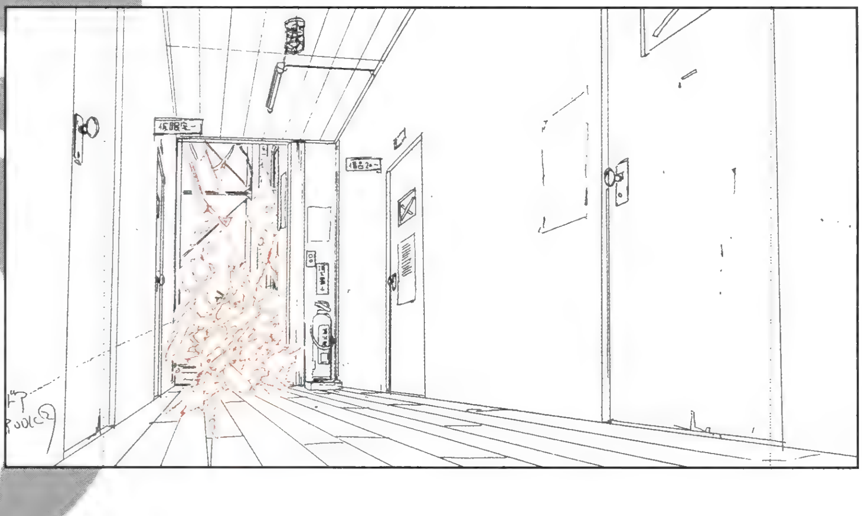
cut487　大きく揺れる船上で拳銃を構えるしのぶ。
両手で拳銃を保持する最も安定したポーズを、逆にローリングさせることで火急の場の臨場感を出しています。しのぶの構えは力が入り過ぎ、上体が起きてしまっていて、揺れる船上という状況を考えるまでもなく理想的な構えとは言い難いのですが、猫背になると〝絵〟になりにくいので敢えて背筋を伸ばしたままにしてあります。
SIGの撃鉄が起きている点に注意。銃器を扱うシークエンスで、ハンマーのコッキング状態やトリガーに指がかかっているかどうかなどの細部の描写は、通常あまり意にかけられていませんが、観客が気づくかどうかでなく、自信を持って演出するためにも、勉強以前の教養として身につけたい知識です。



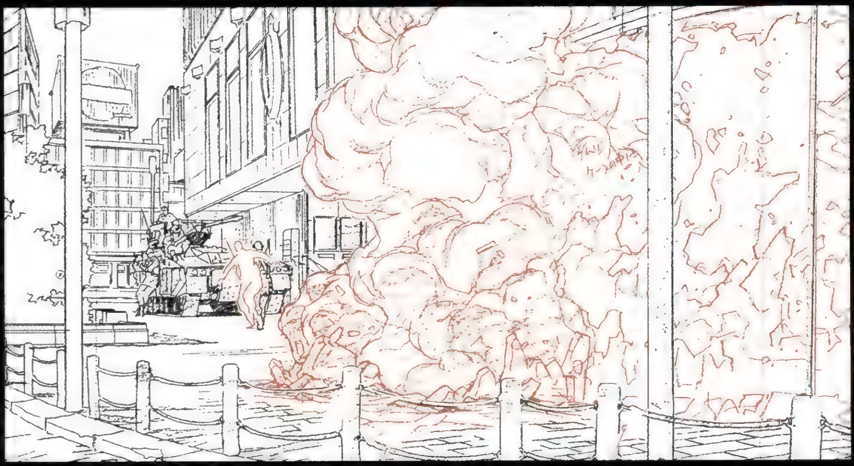
cut540 猛射を浴びる第二小隊のオフィス。
作画する身にはうんざりするようなカットですが、アイレベルを机の上面に合わせることで多少ラクにしてあります。僅か2秒に満たないカットですが、窓の向こうに見えるハンガーと室内のパースの整合性など、レイアウト的には困難なカットのひとつです。パネル張りの天井やその裏の配線、窓枠の構造など―とにかくレイアウトマンは高層ビルからプレハブに至るあらゆる建物の構造に興味を持たねばならず、またその種の知識なしに描いてはならないという見本のような作例です。
小隊のオフィスの窓から見えるレイバーという構図は「P1」でも用いましたが、パトレイバーという作品の世界観を端的に象徴する〝絵〟として、たいへん気に入ってるもののひとつです。

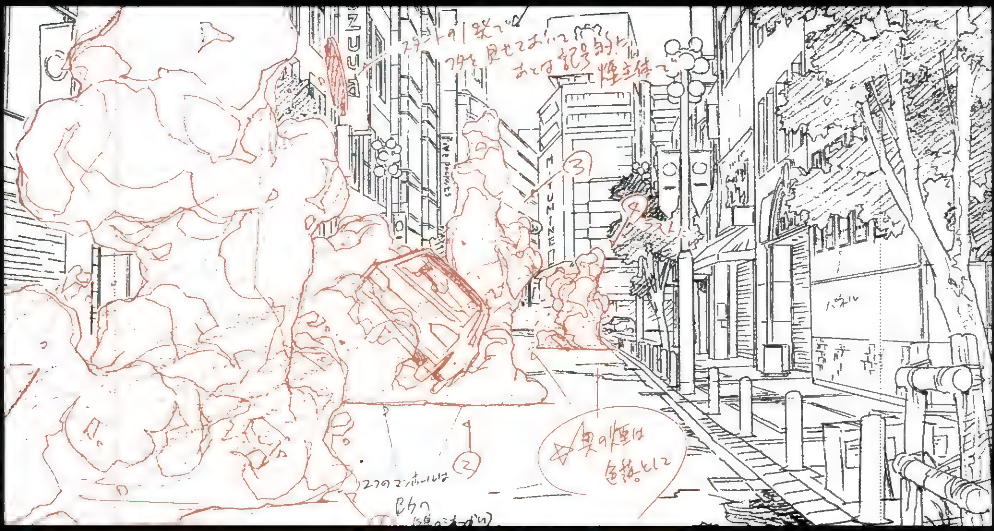


cut542（左）／547（下）
〝猛射〟というシークエンスを演出する上で最も重要なことは、とにかく撃ちだしたら絶対に止めないことです。当たり前じゃねえか―と思う貴方はまだお若い。それがどれほど演出にとって工夫を要求されるかは、一度演ってみればすぐに判り、演らなければ永遠に判らない種類の事柄に属します。一般にこういったシークエンスは実写作品のそれから引用されることが殆どですが、ただ単純にコピーしただけでは成立し難いのがこれまたアニメの大きな特徴です。何度も繰り返したことですが、実写とアニメのカットの持つ質・量の両面における情報の差異は、カットを積み重ねる程際立つものです。↙

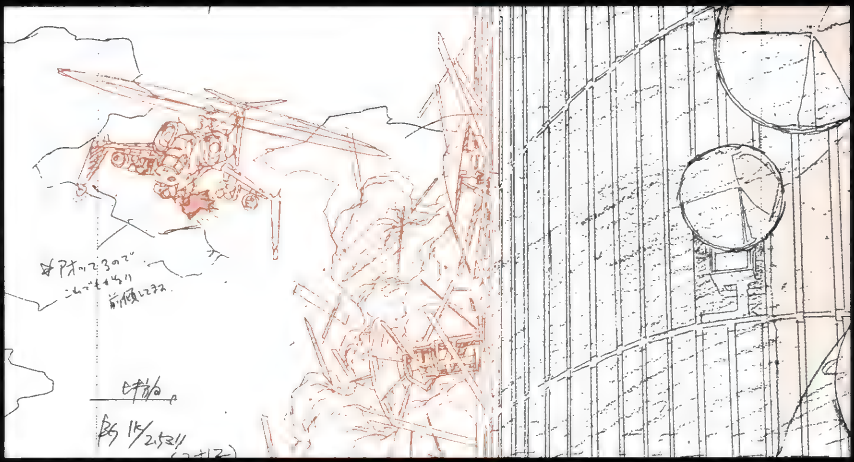


↘カットを積み重ねざるを得ないこのようなシークエンスの場合、実写であれば類似したカットが並んでもカッティングのリズムだけで成立するものが、アニメにあっては個々のカットの差異（アングル、サイズ、シチュエーション…）が際立っていなければ直ちに単調さとなって現われてしまいます。cut547のような無人のカット（誰も見ていない状況）等の特殊なカットを挿入し、あくまで〝状況〟として表現することが重要です。

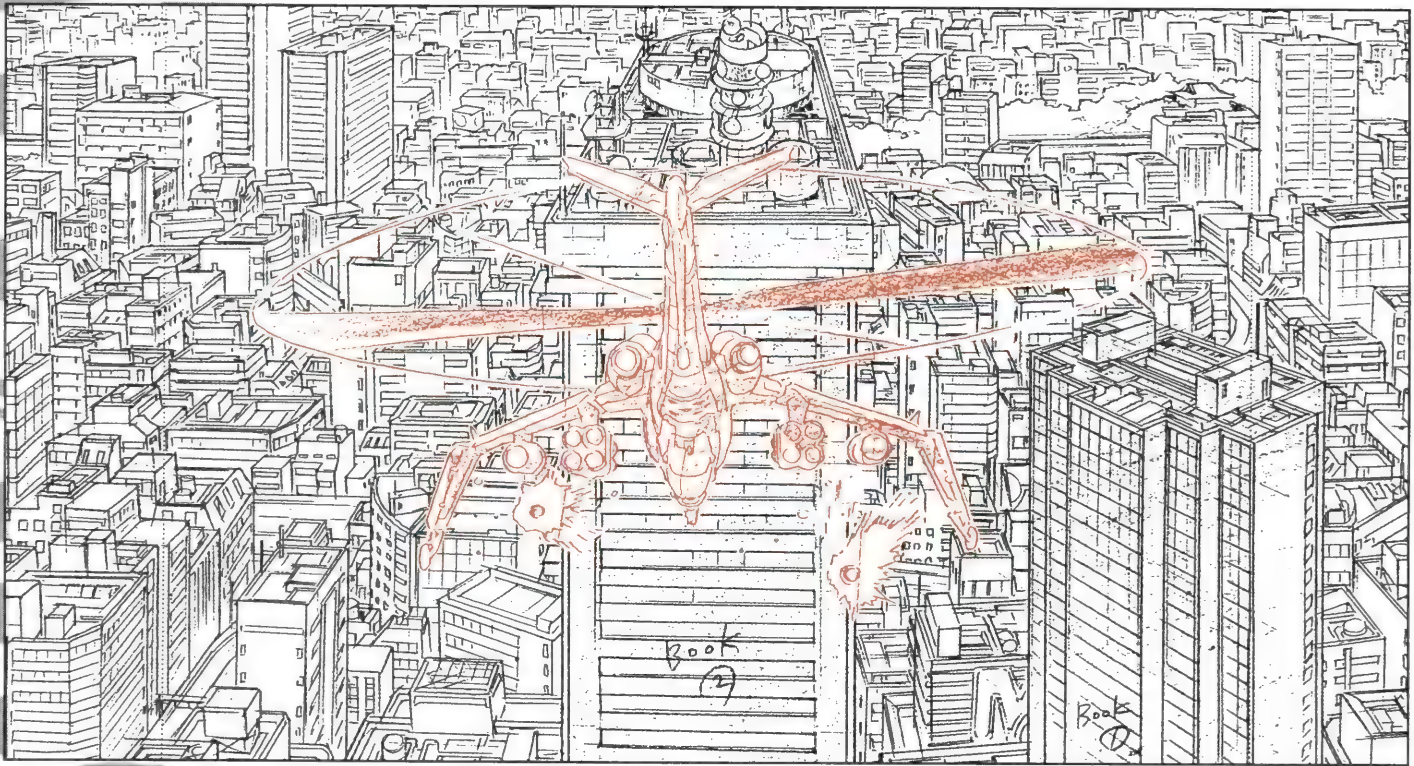




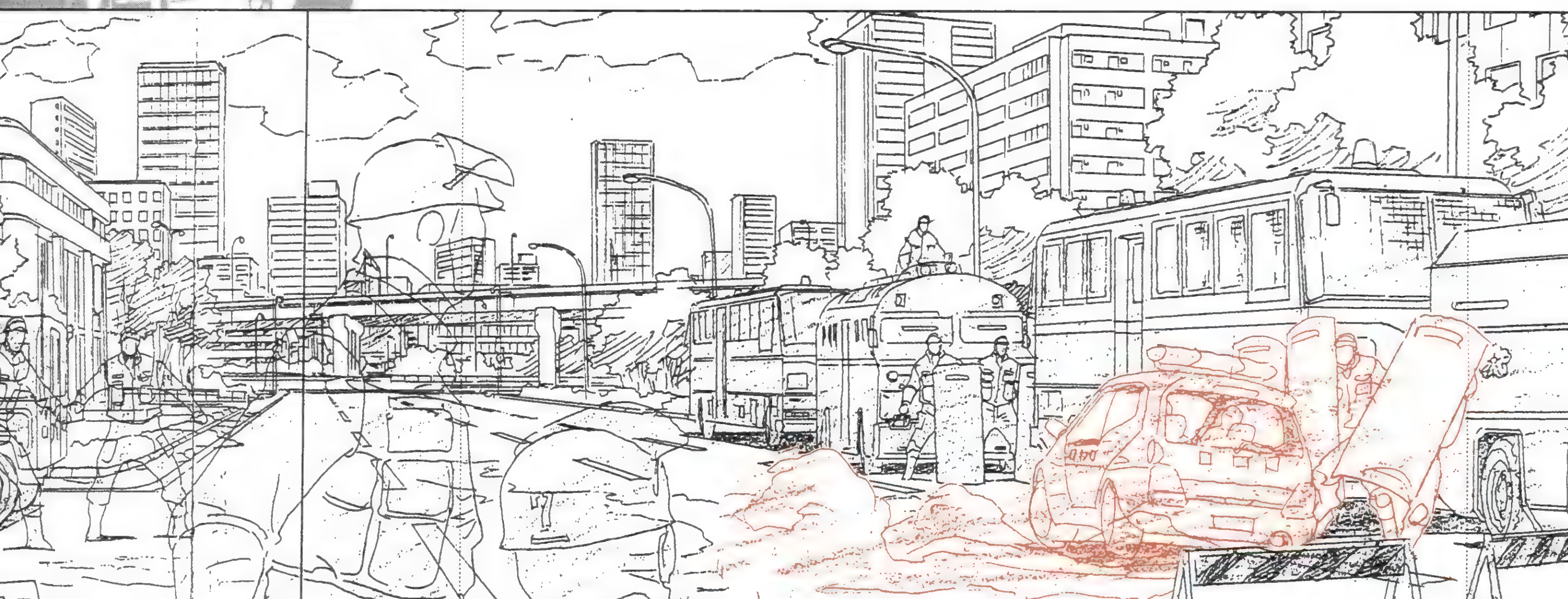
cut588（上）／589（左）
地下道内の爆発によって吹き飛ぶ銀座マリオンのショウウインドウ、及び新宿通り裏手の商店街。
カット頭で爆発し、噴き上げる爆煙によって直ちに何も見えなくなるのですが…、何度も述べたように、「見えなくなること」を表現するために「見えなくなるものを描く」のもアニメの宿命なのです。
なお、臨場感を出すためにアイレベルを歩道上に立つ（と想定した）人物の目の高さに設定してあります。



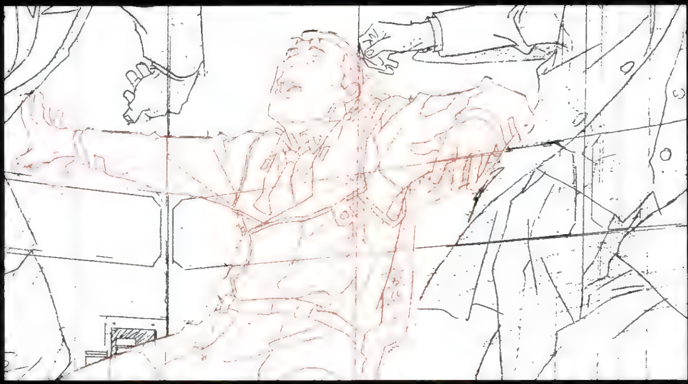
cut593　銃撃を受けるNHK放送センターの通信塔。
全てを入れ込んだ、回り込み風のフォローショットです。
手前の通信塔はセルになりますが、建築物としての重量感を生かし、構図を引き締めるために暗部を増やしてあります。一見すると作画の力業に見えますが、ヘリという飛行物体の特徴である〝高さ〟と〝重量感〟と〝自由な方向性〟を集約的に表現するカットであり、飛行機や車輌だとこの種のショットは成立しません。ヘリコプターというアイテムがいかに立体的なアクションに向いているかを示す好例のひとつです。



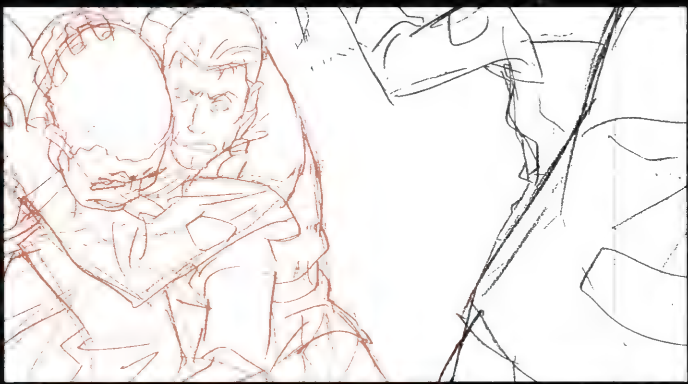

cut584　〝東京〟という街そのものに挑みかかるヘルハウンド―を表現するためにも、前方に広がるビル群はパノラミックに、しかも緻密に描かれなければなりません。押し寄せる膨大な敵の群れに単騎で挑みかかる、という描写はアクション映画の華であり、同様のカットは繰り返し壮大なスペクタクル映画で試みられていますが、私見ではマカロニウエスタンの怪作『ミスターノーボディ』に優れた描写があります。レンタル屋さんで探して下さい。

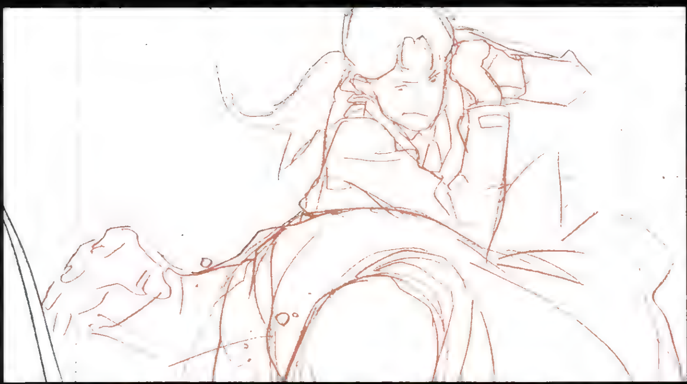


cut603　警視庁舎から逃走する後藤のミニパト。
飛び出す車にカメラをつけて、そのまま奥に走り去らせる―同様のカットは今までにも繰り返し演出しているのですが、この手のカットはシークエンスに勢いをつけ、しかも区切りをつけるためには極めて有効です。これまた臨場感を優先するためにアイレベルを人間の目の高さにしてあるので、レイアウト的には逃げようのない大変なカットではあります。

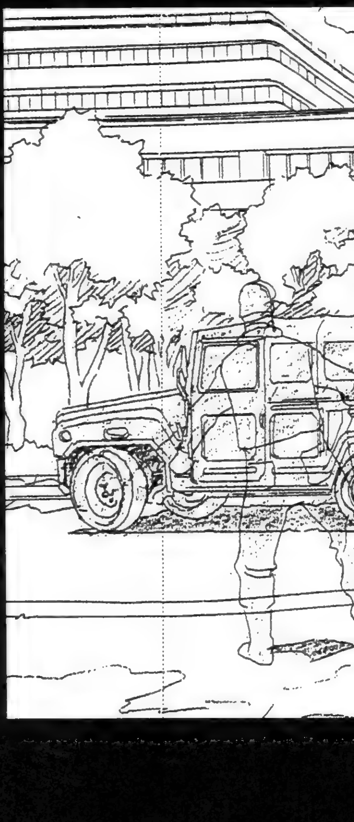




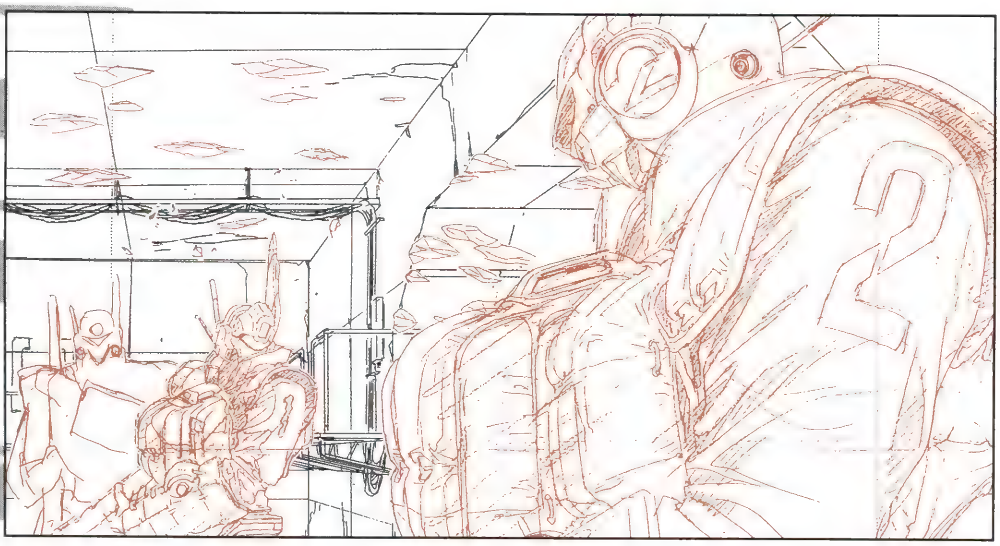





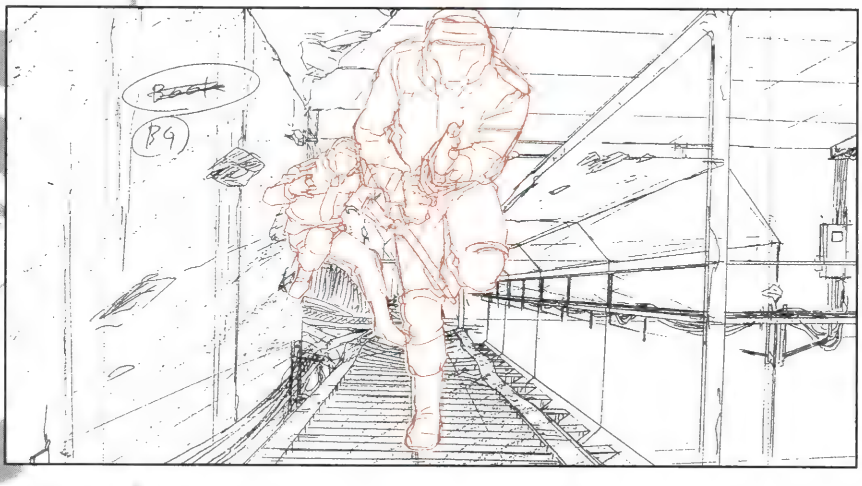
cut597　（上３枚）／598（下）
別項でも触れましたが、エレベーター内部という特殊な空間は極めて映画的であり、演出家の表現意欲をソソる空間のひとつです。もはや古典と化した『死刑台のエレベーター』をはじめ、誰も知らないであろう『夜のダイアモンド』、最近では実写版コナンとも言うべき『ダイ・ハード』、デ・パルマの『殺しのドレス』『レイジング・ケイン』、エレベーター内部の銃撃を描いた『ソナチネ』等…傑作・珍作・怪作・愚作が目白押しなのがこの空間です。
「Ｐ２」では狭い空間で組んづほぐれつのジタバタにしたかったのですが、ここで粘ると流れのテンポを落とすことになりそうな上に、作画でそれなりにカッコイイものが上がってしまったので、そのまま流用しました。いつかエレベーターの中だけで展開する作品を演出してみたいのですが一誰もやらせてくれないでしょう、たぶん。



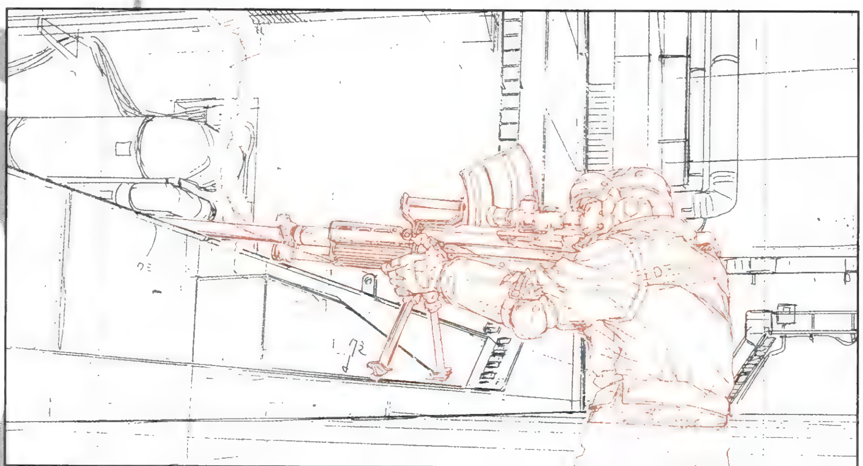
PATLABOR2



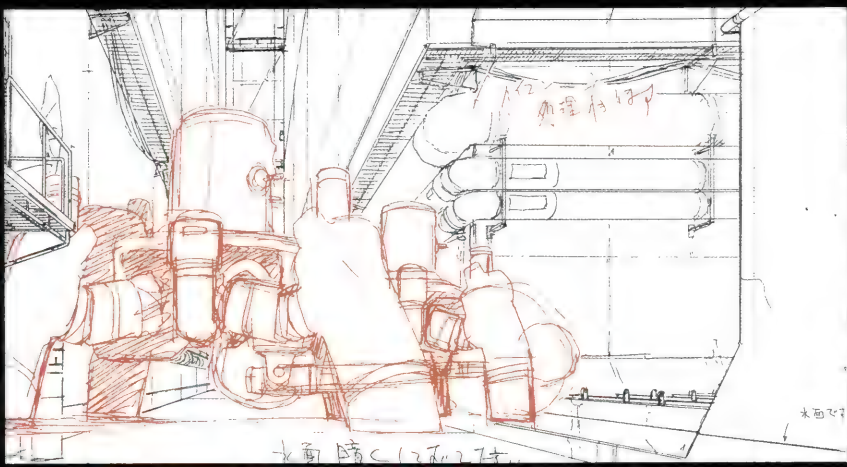
cut762



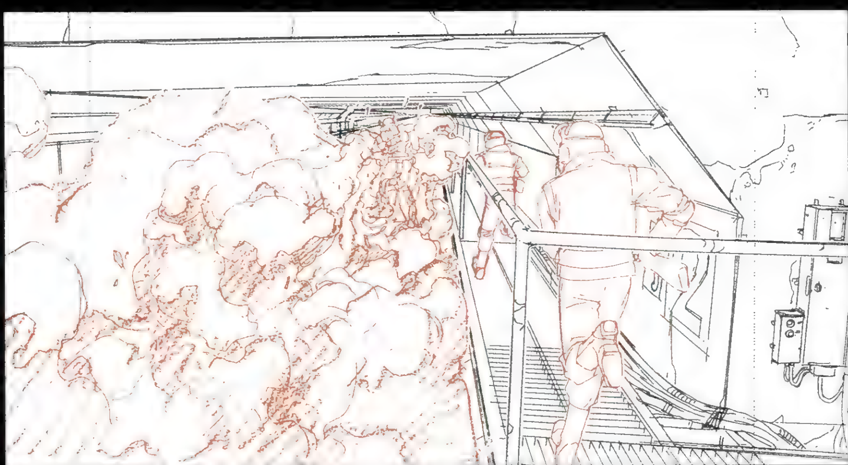

cut768



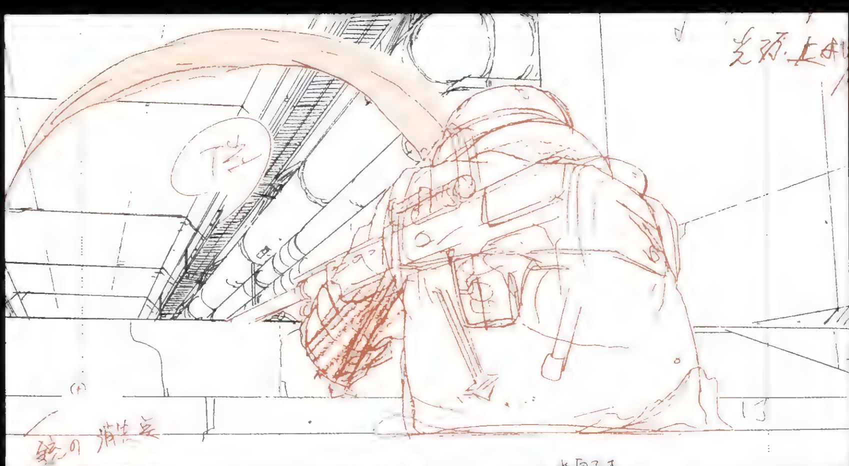
cut769



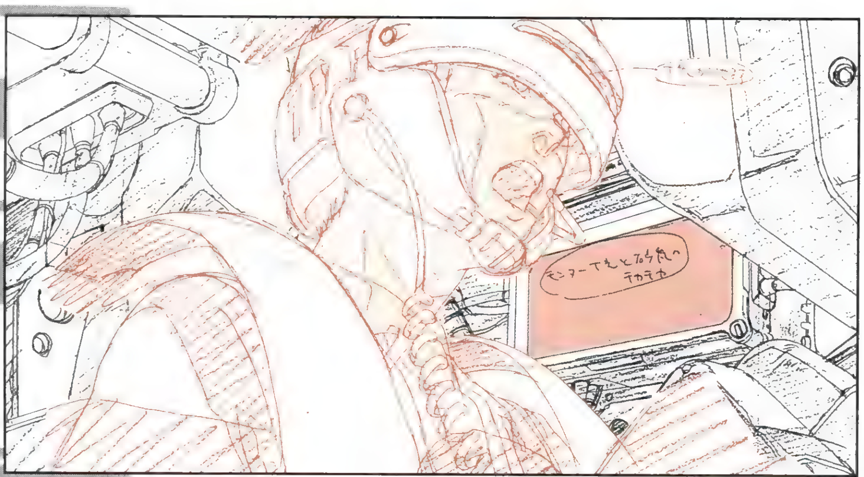
cut770



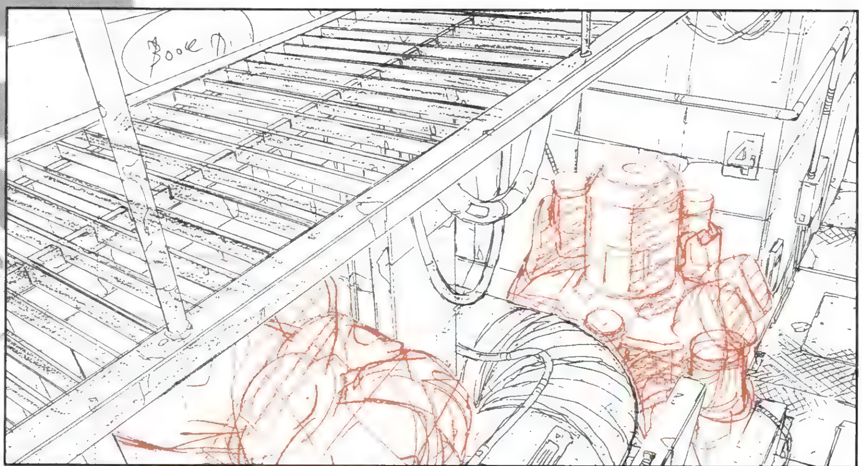
cut775



cut784

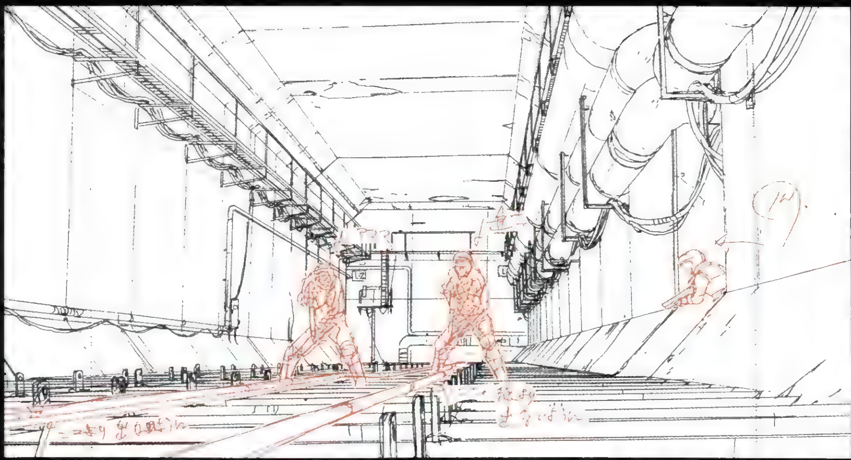


cut792

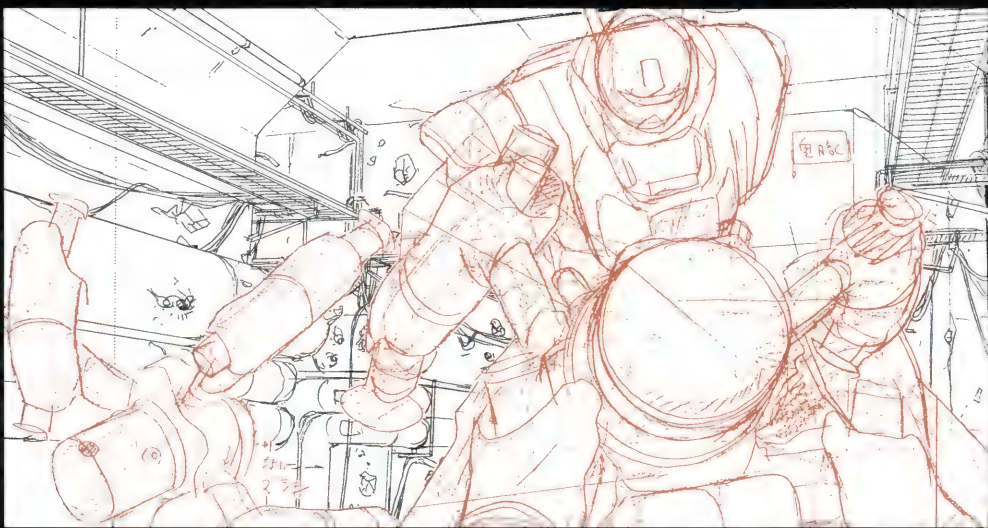


cut797

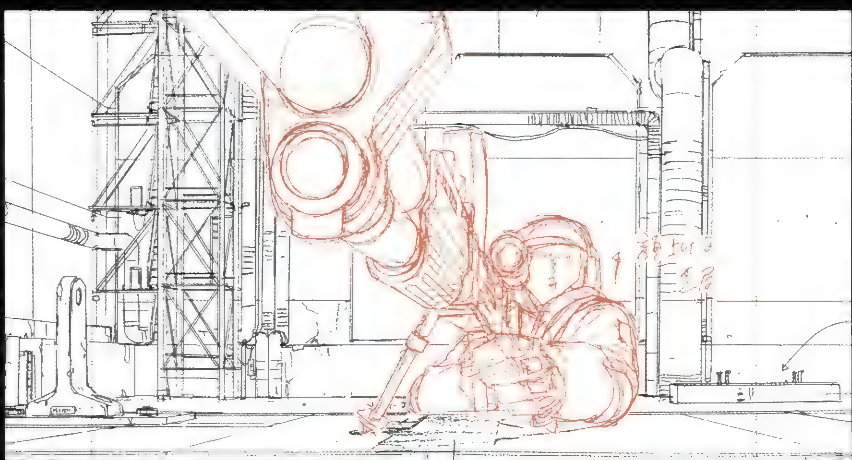
cut762／768／769／770／775／784／792／797／804／818／820／824
海底トンネルの戦闘シーンの狙いは、「トンネル＝橋を渡る」という行為を描くことにあり、その為にコンテ段階で幾つかの原則をたてました。
疾走するカットは横位置にとらないで縦深にとる。
特殊なケースを除いてフォローショット（特に背景動画を）用いない。
発砲はなるべく横位置にとり、弾着を入れ込まない。
天井までの高さに注意し、見るものに頭上の重量感を意識させる。
いずれも向こう岸までの距離感と海底トンネルという特殊な空間を描くためのガイドラインなのですが、実際的にはキャットウォークやパイプ類、レイバーの高さ等を合わせ、空間の整合性を貫いて臨場感を高めるために、最終的に一人のレイアウトマンがフィニッシュを決める体制を組みました。
なお〝走る〟という行為を中心にしたシーンではその方向性が重要であり、『駅馬車』のように断固としてそのアクションの方向性を変えない（裏アングルをとらない）という方法もあるのですが、広大な西部の草原と海底トンネルでは状況が大きく異なるのと、なにより向こう岸までの距離感を強調する（無限に遠い200メートル）ためにフォローショットを避けたかったので、その方法はとりませんでした。
ここに例としてあげたレイアウトを参照しつつ、いま一度このシークエンスを見返して戴ければ、上記の原則の意味することを理解して貰えるのでは、と思います。



cut804



cut818/820



cut824

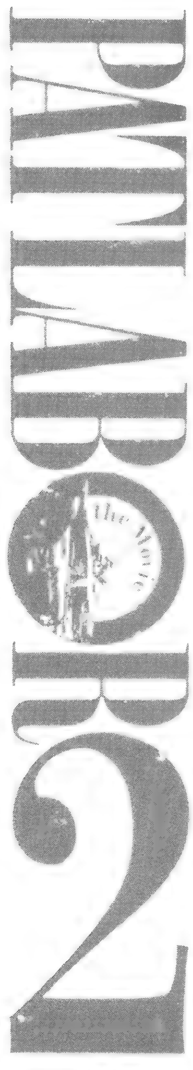
PATLABOR 2

## ◉あとがき

アニメの監督という、まさに頭のハゲる作業を終える度に、いつも思うことがあります。それは映画が完成するまでの作業工程で産み出された膨大な数の〝絵〟を、何らかの形で残すことはできないか、とりわけその作品の設計図であり、演出とスタッフの試行錯誤の過程そのものでもあるレイアウトを別の形で生かす方法はないか、ということです。
放置しておけば埋もれ、散逸してしまうに決まっています。
形にさえしておけば、きっとどこかで誰かの役に立つ、と思えてなりませんでした。
映画なんて所詮は夢のようなものだもの、消えるものは消えるにまかせて後に残すものじゃないさ——という考え方もありますが、それほど粋人でもなく、根がケチな人間でもあるので、あれほどの労力の結晶が消えてなくなるのを黙って見ているのが耐え難くもありました。
昨今のメディアミックスやらマルチメディアやらの風潮で、資料集やムック本の類いは数多く出版されるようになりましたが、いずれも現場で作業する人間の目には不満の多いもので、いつか自分で手掛けてみたいと思いつづけていたところ、無謀にも本格的な資料集を出版したいという申し出があり、一も二もなく飛びついた結果出来上がったのが本書という訳です。
当初は現場スタッフおよびスタッフを目指す人々のための実践的教本、のようなものを想定していたのですが、キャプションの作業に入るや例によって例のごとく、グタグタと脇道に逸れる悪い癖が頭をもたげ、資料としても教本としてもやや（大幅に）まとまりを欠く仕上りになったような気もしますが、全て押井個人の責任です。

本書の主旨を快諾し、煩雑な編集作業にあたって下さった野崎さん、そしてなによりも困難なレイアウト作業にあたってくれたレイアウトマン諸氏に深く感謝します。

1994.9.29　押井　守




METHODS
押井守「パトレイバー２」演出ノート
1994年12月20日初版発行
2015年４月10日第10刷発行
発行者●堀内大示
発行所●株式会社KADOKAWA
東京都千代田区富士見2-13-3　〒102-8177
電話 03-3238-8521（営業）
http://www.kadokawa.co.jp/
編集●角川書店
東京都千代田区富士見1-8-19　〒102-8078
電話 03-3238-8606（編集部）
印刷・製本●凸版印刷株式会社

printed in Japan
ISBN978-4-04-852498-8 C0076
STAFF
企画●押井守
プロダクションI.G.
バンダイビジュアル（株）
編集●久保美鈴
野崎透
編集協力●塩入一弥
アート・ディレクション●田谷政義
（水野プロダクション）
協力●プロダクションI.G.
伊吹眞
スタジオボストン
オムニバス・ジャパン
バンダイビジュアル（株）
西久保利彦
渡部隆
今敏
竹内敦志
荒川真嗣

小倉宏昌
高橋明彦
田中誠一

黄瀬和哉

出渕裕
コンセプトフォト●樋上晴彦
表紙イラストレーション●カトキハジメ
執筆・コンセプト●押井守

METHODS *from Layouts of "PATLABORS 2 the Movie"*

KADOKAWASHOTEN

# METHODS

*from Layouts of "PATLABORS 2 the Movie"*

METHODS *from Layouts of "PATLABORS 2 the Movie"*

KADOKAWASHOTEN

ISBN978-4-04-852498-8
C0076 ¥2621E
定価 本体2621円（税別）
発行 株式会社KADOKAWA
KADOKAWA

